

L'UNICO QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI TUTTO ITALIANO !!!

15 DICEMBRE - ANNO III N. 23 - 1990 SPED. IN ABB. POST. ALLE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER

L. 3.000

**GUIDA PER GLI
ACQUISTI
NATALE 90'**

**LE MAPPE DI
MARS SAGA**

TEST DRIVE 3

**INGLESE:
VISITANDO
HYDE PARK**

**SPINDIZZY II
&
DRAGON'S
LAIR II**

Linea Accessori



Commodore®

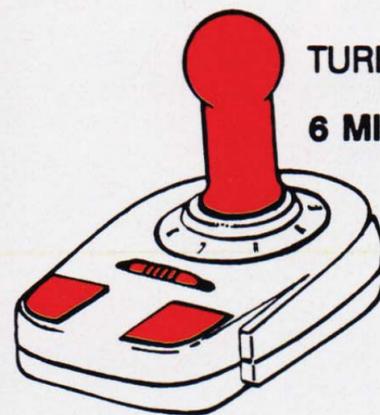
by C.T.O.*



QUICK GUN

TURBO 6

6 MICRO SWITCHES



QUICK GUN

TURBO PRO

6 MICRO SWITCHES



QUICK GUN

TURBO PROFI

8 MICRO SWITCHES

Joystick

*C.T.O.

Commodore by C.T.O. Tutti i diritti sono riservati.

Prodotto confezionato da C.T.O. srl. - Via Piemonte, 7/f - Zola Predosa (BO)

"Su licenza del marchio concessa da Commodore Italiana SPA"

VG&CW

videogame

& COMPUTER WORLD

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Zabban Raffaele, Andrea Cucchetto - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Abbonamenti e Redazione:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397/9303556 Fax tel. 02/93502770 - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486 - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) **Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988** - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% In copertina: Elvira Misstress of the Dark by Accolade

SOMMARIO

WORLD NEWS

RISPOSTE - HOT MAIL

GUIDA PER GLI ACQUISTI

GAMES

INTERNATIONAL SOCCER CHALL.
DRAGON'S LAIR 2
BLITZKRIEG MAY 1940
LOTUS ESPRITE TURBO CHALL.

DEUTEROS
TEST DRIVE 3
ROBOCOP 2
SPINDIZZY 2

STRATEGIE

BATTLETECH 2
SUPREMACY

UTILITY

ALICE E IL PAESE DELL'INGLESE

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

MAPPE DI MARS SAGA

UNIVERSO PARALLELO

BATTLE OF BRITAIN

CONSIGLI TRUCCHI E

STRATEGIE

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88

UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88

DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89

SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89

QIN N. 5 GIUGNO 89

LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUG.-AGO. 89

KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89

CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89

POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89

SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89

THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89

INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DIC. 89

DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89

SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90

LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90

TIME N. 5 MARZO 90

BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90

FUTURE WARS N. 7 APRILE 90

MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90

HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90

SNOOPY N. 10 MAGGIO 90

MYSTERE N. 11 GIUGNO 90

BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90

KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90

LEASURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90

CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90

CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90

CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90

DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90

GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90

JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90

KEEP THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90

LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMP N.15/16 AGOSTO 90

LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90

MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90

NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90

POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90

SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90

THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90

THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90

WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90

ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90

FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90

MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90

ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90

LOOM N.20 OTTOBRE 90

PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90

OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90

MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90

Il nuovo lungometraggio block-buster che sta per travolgere i botteghini di tutto il mondo è già tradotto in videogame.

Stiamo parlando di Navy Seals, un gran filmone tutto azione che vede Charlie Sheen (degnò figlio di tanto "Martin-Apocalypse") nei panni di un irriducibile marine appartenente ad una speciale elite di combattenti, sviluppata per contrastare azione terroristiche su vasta scala. La licenza se l'è accaparrata l'immane Ocean che sta per presentare sul mercato l'omonimo videogame arcade per CBM64, Atari ST, Amiga ed IBM PC. Simile a Robocop e a Total Recall, giocabile, ma troppo difficile?

Si prolunga l'attesa per l'Universal Military Simulator II, sempre targato Microprose/Rainbird. Ve ne offriamo una foto in esclusiva, in attesa di

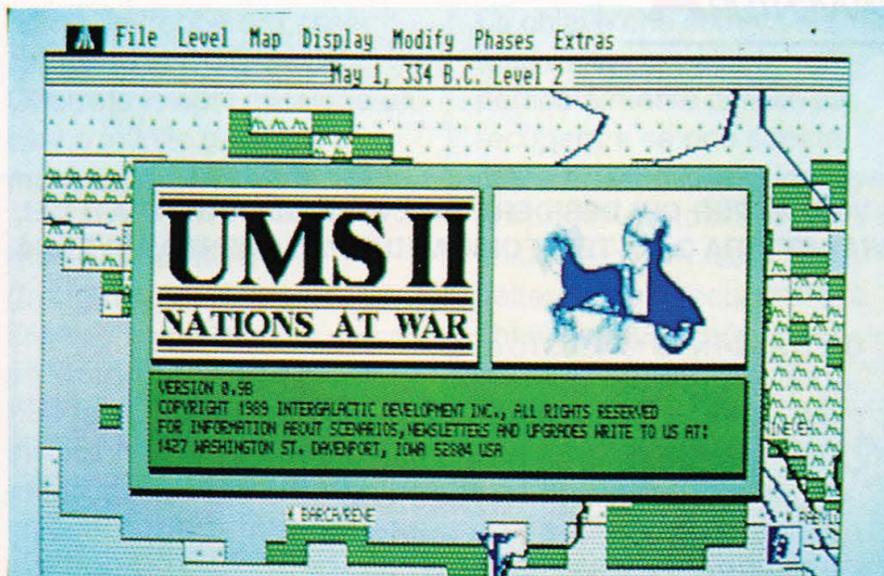
"collegarci" con la stupenda e ancor più complessa rivisitazione di questo best seller del passato. UMS II sarà sempre compatibile con i dischi scenario prodotti in precedenza per il primo esemplare, mentre in contemporanea con al sua pubblicazione altri cinque dovrebbero già essere disponibili. La prima versione in commercio sarà per IBM PC con compatibilità VGA e Ad Lib.

Si chiama Simpatica il nuovo sistema professionale di animazione su Amiga, creato dalla Artbeat Computer Graphics anglosassone. Simpatica è un vero e proprio banco di lavoro per professionisti che, interfacciando un tool d'animazione ad un classico De Luxe Paint, permette di gestire una gran numero di frame, parcheggiarle in memoria, animarle, ritocarle, ingrandirle e,

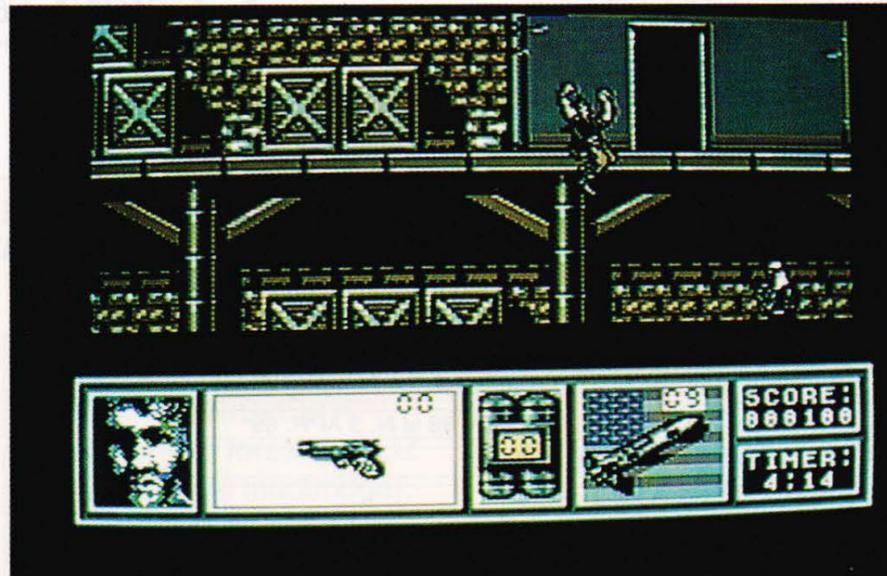
chiaramente, organizzarle in demo di altissimo livello. Simpatica è composto da una speciale interfaccia hardware che consente all'utente di sfruttare input video da telecamera o videoregistratore, al fine di sfruttare soggetti reali, già pronti, per modifiche relative alle animazioni. Se volete ricevere un depliant informativo sul sistema Simpatica (in attesa che VG&CW ne parli in maniera più approfondita), telefonate a questo numero: 0044 - 268 - 289384.

Si chiama Lakers VS Celtics la nuova sfida lanciata dall'Electronic Arts al best seller di basket Cinemaware. Il gioco in questione, prodotto negli "studios" californiani della EA si presenta come un furibondo scontro di pallacanestro, sviluppato con prospettiva laterale tridimensionale, incredibile

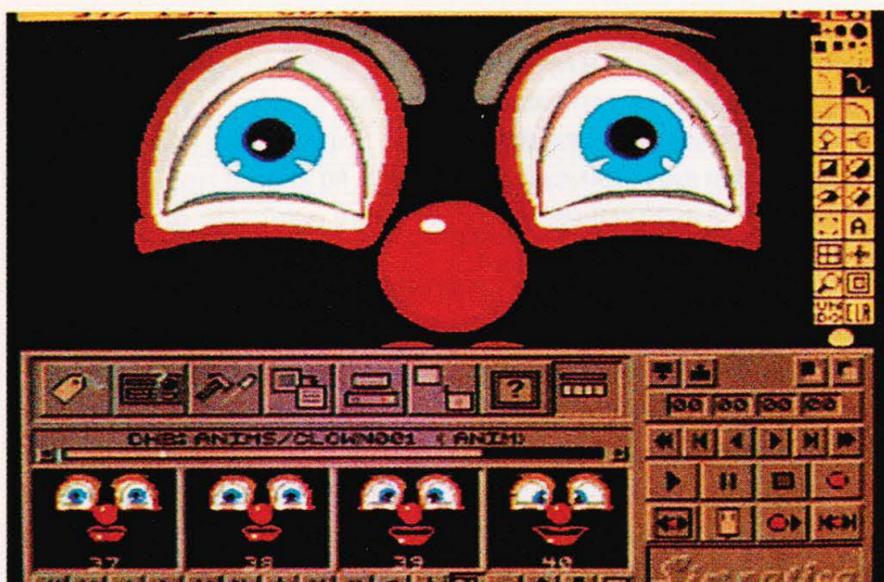
sfoggio di colori e schermate "intro", non ché un mare di giocabilità. Lakers VS Celtics permette anche di amministrare le sorti di una squadra del campionato americano attraverso una complessa fase manageriale, relativamente semplice da gestire via mouse. Effetti digitalizzati. compatibilità Ad Lib, Sound Blaster e Roland, nonchè uso "sfrenato" di VGA sono i fiori all'occhiello di questa ennesima simulazione sportiva. Prestissimo per IBM PC!



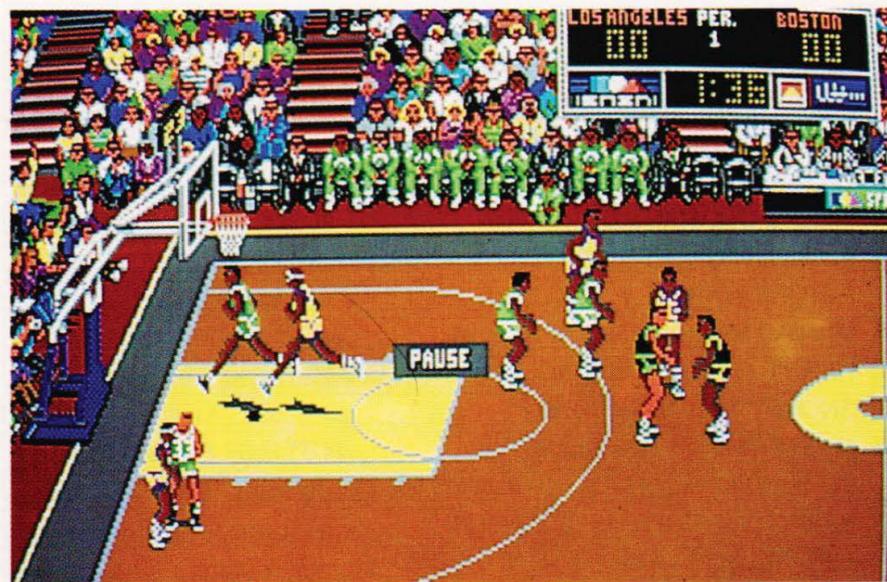
UMS 2 by Microprose



Navy Seals firmato ancora una volta Ocean



Il sistema Simpatica per animazione su Amiga



Lakers VS Celtics: il nuovo basket EA

**Un'avventura movimentata,
e invitante**

GEISHA



Gioco
in
Italiano

Disponibile per:
AMIGA - ATARI
PC 3 e 5

Gentile redazione sono un neolettore della vostra simpatica rivista Videogame & Computer World, e vorrei approfittare della vostra cortesia e competenza per chiedervi un chiarimento nella vostra sezione Hot Mail.

Sono molto interessato ai programmi di simulazione e così, da un paio d'anni, il mio hobby casalingo è quello di "volare" con il Flight Simulator II, V.1.2 del 29 luglio 1987 della SubLogic, utilizzando un Amiga 500 espanso.

Reputo questo programma non un gioco ma qualcosa di veramente speciale ed importante.

Tempo fa mi sono reso conto che questo programma di F.S. viene presentato anche dalla Microprose, ad uso dei PC IBM e compatibili: il F.S. III, ed addirittura un F.S. IV nuovo di zecca. Il programma sostanzialmente sarebbe lo stesso di quello della SubLogic ma la grafica di movimento è ...meravigliosa!!!

Ed ecco la domanda: che PC comprare ed usare? Qual'è la velocità ottimale perché lo svolgimento delle immagini non sia forzatamente troppo veloce, o troppo lento, ma esattamente come concepito dai programmatori della Microprose? Nonostante la mia formulazione scarsamente tecnica, spero di essermi fatto intendere, anche se immagino il gran ghignare degli amici lettori!

Vi prego di darmi una risposta chiara e gentile. Grazie infinite.

DANIELE DEL GIUDICE FORLÌ

Caro Daniele, ti rispondiamo con piacere sottolineando il fatto che nessuno nasce sapendo tutto di informatica per cui non deve sentirsi minimamente in imbarazzo qualora formuli quesiti troppo "semplici". Il PC da comprare deve essere almeno un AT 286 cosiddetto, con una velocità minima di 16 MHz. L'ideale sarebbe poi acquistarlo con un bell'Hard Disk (bastano 20 Mega se ci devi solo giocare), una memoria di base di almeno 640 K RAM, una scheda EGA (se non VGA, anche se costa di più) ed un mouse. Se poi vuoi fare una "pazzia" comprati una scheda sonora come la favolosa Sound Blaster che offre suono stereofonico nonché una porta joystick ed una MIDI in un colpo solo. I prezzi di ogni componente possono variare da negozio a negozio: segui le inserzioni sulla nostra rivista o visitane qualcuno nella tua città. Ciao!

Gentile redazione, sono colui

che vi ha mandato degli aiuti per I.T.C.F.T.D.2 e quindi vi ringrazio per aver risposto al mio appello. Questa volta invece vi mando la soluzione di Lords Of The Rising Sun, risolto con Yoshi.

Inoltre ho da porvi alcuni quesiti:

1) Sono un appassionato di giochi di ruolo sia per computer che da tavolo: esiste un giornale per informare o far conoscere gli appassionati dei giochi DUNGEONS & DRAGONS?

2) Ho quasi finito di leggere tutte le trilogie della serie DRAGONLANCE, ne uscirà una quarta?

3) Di recente ho acquistato delle miniature da PERGIOCO, a riguardo ho letto solo due articoli, gradirei che ne scriveste altri; esistono delle miniature di personaggi DRAGONLANCE?

4) Qual'è il miglior gioco della serie ADD della SSI, quanto costa?

5) Ho saputo che la Leader ha promosso un'iniziativa chiamata Fidelity Card, che vantaggi propone?

6) Quando usciranno i dischi espansione per Kick Off 2 chiamati "SPECIALEVENTS" (a proposito: FORZA INTER!!!)

7) Ogni quanto escono le "RETROSPETTIVE" su VG&CW?

Vi ringrazio per la cortese collaborazione,
FILIPPO FALCINELLI PERUGIA

Caro Filippo, ecco le risposte ai tuoi quesiti.

1) Di riviste dedicate ce ne sono moltissime, ma ahimè tutte quante in inglese. Se vuoi la lista e la descrizione completa, relativamente anche alla loro disponibilità, telefona o scrivi a Pergio: 02 / 808031. Le più belle sono comunque GM Master, Dragon e Dungeon.

2) Sì, prestissimo!

3) Parleremo ancora di miniature sui prossimi numeri. Quelle di Dragonlance esistono in un set di dieci pezzi e costano 26.900 lire.

4) Tutti sono belli! De gustibus...!

5) La Fidelity Card Leader è una "chiave" speciale che dà l'accesso ad una serie di promozioni Leader, inserite in una sorta di club. Richiedendola gratuitamente al tuo negoziante di fiducia e completandola con sei timbri speciali (uno ad ogni acquisto di un game originale del valore di almeno 15.000 lire) e le tue generalità, potrai ricevere subito una simpatica sorpresa e beneficiare in seguito di sconti e campagna promozionali per l'acquisto di software, ancora

in fase di sviluppo.

6) Non si sa ancora; per il momento pare che debba uscire uno speciale Editor per modificare i nomi dei giocatori.

7) Le retrospettive escono quattro volte all'anno. In un prossimo futuro anche di più.

Gentili amici di VG&CW, domanda telegrafica di interesse generale: sono giunto a contatto con Lord Chaos in Dungeon Master (almeno credo, è un tipo intabarrato di grigio, con grandi corna che spara fireball, veleno e una specie di Des Ew) e non mi riesce di farlo fuori. Infatti, pur ingabbandolo in una fluxcage, al momento di usare Fuse egli si teletrasporta, il più delle volte, oppure sembra non risentire dell'attacco. E' così resistente, oppure sbaglio io?

Inoltre vorrei sapere se i seguenti valori di Health e Mana sono buoni per affrontare Chaos Strikes Back: 537-204; 547-184; 464-260; 475-258. Non che Lord Chaos mi faccia molto male, ma nemmeno io a lui. Grazie.

VALENTINO ROSSINI MODENA

Caro Valentino, ebbene sì, sei arrivato al cospetto di quella brava persona di Lord Chaos. Non ti arrovellare per cercare di sconfiggerlo poiché egli conosce tutti i trucchi del mestiere e sa come controbattere ogni tuo incantesimo. L'unica maniera consiste nell'ingabbiarlo con la fluxcage ed usare la fuse della firestaff. Questa operazione non è comunque facile; ci vuole molta pratica e pazienza. I valori che ci comunicano possono essere tranquillamente utilizzati per Chaos Strikes Back. Ciao!

Spett. Redazione, sono un assiduo vostro lettore e vi faccio mille complimenti per la rivista.

Avendo notato fra l'altro che siete in grado di risolvere dei problemi che noi utenti di computer di tanto in tanto vi poniamo avrei anche io una preghiera da farvi.

Potete pubblicare la soluzione del gioco XENOFORM per computer AMIGA, perché sia io che altri quattro miei amici appassionati nonostante ci consideriamo bravini non siamo riusciti a risolvere.

Riteniamo XENOMORF uno dei più belli mai visti in vendita, penso che a molti farebbe piacere risolvere questo problema. In attesa di un Vostro riscontro vi ringrazio e auguro 1000 anni di pubblicazioni.

BOSCHI ALESSIO

Caro Alessio, i nostri esperti stanno perdendo molte ore di sonno per finire Xenomorf; prestissimo apparirà la soluzione in esclusiva su VG&CW. Ciao!

Spett.le Redazione, chi vi scrive, poffare, vi legge dal primo numero et continua a leggersi, nonostante la vereconda colorata pagina in tinta marrone scuro che tanto piace quando, al buio, cerca aiuto per una dannata avventura e deve non solo accendere una lampada da 1.00 watt, ma inforcare gli occhiali, data la tarda età, sbirciando quel tanto per proseguire. La scrivente è però bloccato in Conquest of Camelot della Sierra da un piccolo indovinello che vi rivolge in lingua nostrale: "Sono usato soltanto se sono pieno, tuttavia sono sempre pieno di fori." Vi avverto che se non mi pubblicate la soluzione di questo rebus, pur continuando a leggersi, farò in modo che la pellagra, lo scorbuto ed il Parkinsonismo postencefalico colpiscano la maggior parte dei vostri collaboratori, dedicandomi, invece dei giochi Sierra, alle pratiche Woodoo. Rispettivamente, DUCCIO - CARRARA

Caro Messer Duccio, al fine di evitarci cotanta maledizione da parte tua, ci accingiamo prontamente a porre risposta al così impellente quesito che ti assilla e al dubbio che "te rode" (questa è lside Martufoni!). E' usata quando è piena (infatti è femminile!) la rete per pescare; in inglese si dice NET. Porgiamo dunque i nostri più rispettosi omaggi alla vostra persona, sperando di esser scampati alle sue terribili ire!

Cara redazione di VG&CW vi ricordate il duo di Ancona? Bhè, siamo tornati per "Ritartassarvi", con le nostre domande.

A parte gli scherzi vi abbiamo scritto per fare domande, ma soprattutto per ringraziarvi, in quanto avete risposto cortesemente alle nostre domande telefoniche.

Passiamo alle domande:

1) Su Conquest of... ci siamo fermati alle 5 rocce che non fanno passare; qual'è la soluzione di queste 2 domande?

A) I turn around once, what is out will not get in I turn around again what is in will not get out. What am I?

B) Until I am measured I am not know yet how you miss me when I have Flown What am I?

Vi prego rispondete a questa domanda è la più importante!!

2)A quando GOLD OF THE ATZEC in Italia e qual'è il suo prezzo?

3)A quando i nuovi KING QUEST 5 e SPACE QUEST 4?

4)Qual'è il prezzo di THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND?

5)SU UN AMSTRAD 1640. E CD può trovare un modo per far girare la VGA?

6)In casa BULLFROG ci sono nuovi progetti?

Siamo arrivati alla fine; complimenti per la rivista e buona decifrazione di questi geroglifici.

GIACOMO ART(E) CONI E DANIELE CARMENATI FABRIANO

Caro Duo, ecco le risposte!

1) A = Key (chiave - speriamo sia giusta!) B = non lo so /forse la libertà - FREEDOM).

2) Gold Of The Aztec c'è già e costa 49.000 lire.

3) Prestissimo (si parla del gennaio 1991).

4) 59.000 per la versione IBM PC.

5) Credo di sì, ma solo una speciale VGA Amstrad. Chiedi maggiori ragguagli a chi ti

ha venduto il computer.

6) No.

Ciao!!!

Gentile Redazione, vi scrivo per due ragioni fondamentali: la prima è farvi i complimenti in quanto date vita al miglior giornale dell'Universo, che però potrebbe ancora essere leggermente migliorato; la seconda è porvi alcuni quesiti la cui risposta è per me indispensabile.

1) Avete pubblicato la soluzione del gioco "La quiete de l'oiseau du temps" ma è solo parziale e copiata dal manuale allegato alla confezione: come mai?

2) Nel gioco "Indiana Jones e l'ultima crociata" ho cercato di utilizzare la soluzione che avete pubblicato sul vostro giornale ma mi sono arenato in un punto: quando sono nella biblioteca di Venezia, prima di introdurmi nei sotterranei, ho il compito di prelevare un libro dal nome "Mein Kampf" dalla libreria ma non riesco a trovarlo anche se ho girato questo luogo in lungo e in largo. Potreste darmi indicazioni

precise a riguardo?

3) Vorrei sapere se in futuro pubblicherete qualche pagina riguardo al modo in cui bisogna programmare Videogiochi su IBM Pc.

4) Esiste attualmente in commercio qualche pacchetto che permetta, in modo semplice e divertente, di creare dei giochi (in particolar modo avventure?)

5) A quando un altro articolo sulle Music Card?

6) Perché non scrivete di fianco alla versione provata se è prevista una Music Card per Pc?

Vi ringrazio anticipatamente per aver dato risposta alle mie domande.

Qualcuno nell'Universo veramente pentito?

PAOLO GUAGLIUMI TERRUGGIA

Caro Paolo, ecco le risposte.

1) Sono stati in tanti a chiederci un pizzico di aiuti in questa avventura da costringerci a pubblicarne l'inizio tratto appunto dal manuale. Molti infatti non si sono nemmeno accorti che su libretto di istruzioni c'erano già questi suggerimenti.

La parte finale della soluzione sta arrivando.

2) Cerca in tutti gli scaffali, esaminando ogni libro. Ci vuole tanta pazienza!

3) Non pensiamo proprio, visto che gli IBM PC non vengono sfruttati a questo scopo. I giochi che si trovano in commercio per lo standard MS/DOS sono spesso traslati dalle precedenti versioni per altri computer, senza una vero lavoro di programmazione. Non esistono, infine, per i PC i comodi tool a la STOS o AMOS che si rivela particolarmente adatti per programmare videogiochi su home computer.

4) Per Atari ed Amiga sì (vedi sopra). Per IBM PC no!

5) Molto presto e... vi faremo morire con le fantasmagoriche LA PC 1 della Roland.

6) Prendiamo nota del tuo suggerimento anche se in ogni recensione per PC viene sempre menzionata la compatibilità con le varie schede grafiche e musicali.

Ciao!

BCS

VIA MONTEGANI 11 - MILANO

TEL. 02/84.64.960 - FAX 89502102

VENDITA E ASSISTENZA IN TUTTA ITALIA

VIENI ALLA BCS!!!

Compri oggi, e inizi a pagare
a Natale in comode rate
A PREZZI INCREDIBILI

- **XT 8088** 640 KB, 1 drive, seriale, parallela L. 550.000
- **AT 286** 16 MHZ, 1 mega, seriale, parallela, tastiera L. 800.000
- **AT 386** 25 MHZ 4 mega, seriale, parallela, tastiera L. 2.300.000
- **AT 386** 33-52 MHZ cache 4 mega, seriale, parallela, tastiera L. 3.800.000

IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

- **A 500** garanzia comm. 750.000 ivato
- **C64** 250.000 ivato
- **A 2000** garanzia comm. 1.550.000 ivato

PREZZI IVA ESCLUSA

UN ANNO DI GARANZIA

ORARIO 9,30-12,30

15.00-19,30 LUNEDÌ MATTINA CHIUSO

SPEZIONE PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

In clima natalizio e di inevitabili spese, val la pena poter almeno sfruttare una comoda guida per gli acquisti, non vi pare?! Ecco allora il vademecum del compratore di software, redatto da VG&CW in base alle migliori votazioni di oltre 100 tra giochi, simulazioni ed avventure. Se oltre ad acquistare qualcuno degli "YEP!" attuali volete dare anche una sbirciatina ad un "glorioso passato", ripescando qualche titolo che vi è sfuggito, staccate queste pagine e portatele con voi dal negoziante di fiducia!

500 c.c. MOTOMANAGER

SIMULMONDO

LIT. 45.000 (A)

Uno dei più accattivanti giochi di guida mai realizzato su Amiga. Un campionato del mondo a due ruote, "visto" attraverso una grafica rigorosamente tri-di ed una sezione manageriale di notevoli dimensioni e particolare complessità.

ALCATRAZ INFOGRAMES

Il carcere di massima sicurezza più tristemente noto, la fuga più clamorosa. Tutto questo in un classico arcade-adventure, disegnato sullo schermo proprio come un fumetto ed offerto con ottima giocabilità. Scontri a suon di joystick, tanta azione ed intrigo.

ATOMIX

GRANDSLAM

LIT. 39.000 (A - ST)

Un classico, ma insolito rompicapo elettro-chimico. Scomponiamo e ricomponiamo molecole sempre più complesse, spostandone gli atomi su una specie di scacchiera ricca di ostacoli e passaggi forzati, a la Soko-Ban. Un sempreverde, divertentissimo per tutte le età.

BATTLE CHESS 2

ELECTRONIC ARTS

LIT. 69.000 (PC)

Il seguito dell'acclamato Battle Chess, ancora più originale e divertente. Un'abile miscela di strategia e tattica, condita da numerose, simpaticissime

animazioni. Simile agli scacchi, pericolosamente vicino allo Stratego. Insolito e giocabilissimo.

BLOCK OUT

RAINBOW ARTS

LIT. 29.000 (A - IBM PC)

Un ennesimo rompicapo geometrico tridimensionale. Riempiamo una profonda voragine di dimensioni variabili con alcuni mattoncini multicolore, resi tridimensionalmente in altezza e profondità. Numerosi livelli di difficoltà per ore ed ore di sfida!

CHESSPLAYER 2150

CP SOFTWARE

LIT. 39.000 (ST)

Uno dei migliori simulatori di scacchi mai prodotti per Atari ST. Si sfida un potentissimo avversario che, oltre a possedere una vastissima esperienza, impara anche dalle nostre mosse! Grafica bi e tridimensionale, con differenti set. Tantissime opzioni.

DAY OF THE PHARAOH

RAINBOW ARTS

LIT. 29.000 (A - ST) / 39.000 (IBM PC)

Un Defender Of The Crown trasportato nell'antico Egitto di Ramsete & Co. "Dalle stalle alle stelle" per diventare leader indiscussi del nostro popolo, sconfiggere minacce, carestie e rivolte intestine. Gli dei potranno aiutarci in fasi arcade e strategiche.

DYTER 07

RAINBOW ARTS

LIT. 29.000 (A - ST)

Ma chi l'ha detto che i

simulatori non sono divertenti?! In questo elicottero in pixel targato Rainbow Arts potremo dar libero sfogo alle nostre velleità di guerrafondai. Un tutto azione, multiscrolling, nella migliore tradizione dei veri shoot'em up.

FIRST CONTACT

RAINBIRD

LIT. 59.000 (A - ST)

Sulla scia del complicatissimo Tower Of Babel (Microprose), ecco una specie di Paradroid in versione riveduta, ampliata e ancor più complessa. Un furibondo e lunghissimo arcade-avventure spaziale dove grafica, animazioni e commenti sonori da phatos abbondano!

FLOOD

ELECTRONIC ARTS

LIT. 49.000 (A - ST)

Aiutiamo la povera "gocciolina", protagonista della storia, a ripulire le condutture in cui vive da ribaldi e... "nemici del pulito"! Un platform game sviluppato su ben 42 lunghissimi ed imprevedibili livelli. Sembra quasi di essere in sala giochi!

FOOTBALL MANAGER 2

ADDICTIVE

LIT. 38.000 (A)

Il miglior soccer manageriale con tanto di manualistica tradotta in italiano. Portiamo dunque alla vittoria una delle squadre del campionato inglese, impegnandoci anche in tornei di coppa internazionali. Ottima grafica e tantissima gestibilità.

G.P. TENNIS MANAGER

SIMULMONDO

LIT. 25.000 (C64 DISCO) / 45.000 (A)

Un altro stupendo manageriale (tutto in italiano) sulla "terra battuta" del Roland Garros, unito ad una divertentissima sezione arcade. Si scelgono racchette, tipi di allenamenti, sponsor, avversari e vari tornei da disputare. Ottima grafica.

GHOULS & GHOSTS

US GOLD

LIT. 18.000 (A) / 29.000 (ST)

L'acclamatissimo seguito del best seller Ghost & Goblins. Uno dei più puri arcade platform dove il nostro eroe deve vedersela con mostri e creature d'oltretomba che gli hanno rapito la bella. Ottima per la grafica e la giocabilità anche se molto difficile!

GUNBOAT

ACCOLADE

LIT. 59.000 (IBM PC)

La prima ed unica simulazione delle Patrol Boat americane, impegnate a ripulire i corsi fluviali del Vietnam dagli odiati "Charlie". Proprio come in un vero simulatore aereo, controlleremo i cannonieri ed il pilota dell'imbarcazione. Azione e thrilling!

HARDBALL 2

ACCOLADE

LIT. 49.000 (A) / 38.000 (IBM PC)

Si simula alla grande uno degli sport da sempre più in voga negli "States". I Saint Louis Cardinals, così come tutte le squadre del campionato americano, potranno conoscere nuove

vittorie e nuovi traguardi grazie ad un esperto coach come noi. Per appassionati.

HOLE IN ONE MINIATURE GOLF

DIGITEK SOFTWARE
LIT. 69.000 (A - IBM PC)
Il più bel minigolf che prende spunto dal passato e mitico Zany Golf EA. Cinque dischi pieni zeppi di buche per principianti, classiche, avanzate, fantasy e pazzereellone, ci attendono per stordirci con la massima giocabilità ed imprevedibilità.

HOYLE'S BOOK OF GAMES

SIERRA
LIT. 69.000 (A - ST)
Una superba raccolta di giochi e solitari con le carte, tutti a "stelle e a striscie". Si gioca contro numerosi avversari, spesso tratti dalle stesse adventure Sierra, in un crescendo di divertimento, interesse difficoltà. Non mancano ottimi "tutor".

INDIANAPOLIS 500

ELECTRONIC ARTS
LIT. 45.000 (IBM PC)
Indiavolata e furibonda simulazione della gara automobilistica più spettacolare, estenuante ed acclamata d'America. Ottimi risultati in EGA e VGA con tanto di effetti speciali in Ad Lib e Roland. Gare su gare, sezioni tattiche ai box e spettacolari animazioni!

INTERPHASE IMAGE WORKS

LIT. 49.000 (A - ST)
Uno strano universo tridimensionale, un mondo di sogno, una missione senza ritorno. Questa l'ambientazione altamente futuristica di uno dei più strani videogame di questi ultimi tempi. Una specie di arcade-adventure dinamico, con grafica 3-D.

ISHIDO ACCOLADE

Sulla scia dei vari Shanghai e Block Out, ecco uno stupendo passatempo computerizzato, nato dagli originali "board game" giapponesi di secoli or sono. Grafica superba (si possono anche ritoccare le pedine con il DPaint) e tantissima giocabilità.

IT CAME FROM THE DESERT

CINEMAWARE
LIT. 49.000 (A)
Le ormai mitiche formicone giganti del "B-Movie" Cinemaware invadono una cittadina americana. E' subito panico, disperazione, scompiglio e lavoro forsennato per lo scienziato incaricato di trovare l'antidoto a tale pericolosa mutazione. Meglio di un film!

JACK NICKLAUS GOLF

ACCOLADE
LIT. 38.000 (PC)
Capostipite di una lunga saga di golf computerizzati (gli si possono interfacciare alcuni Course Disk supplementari ed un vero e proprio Course Designer), questo programma entra subito in lizza con il PGA Tour GOLF per il primo posto come miglior simulazione.

JUMPIN' JACKSON

INFOGRAMES
LIT. 39.000 (A - ST)
Figlio di Skweek e nipotino dei Rolling Stone, il protagonista della storia si muove su scacchiere multicolori

KICK OFF 2

ANCO
LIT. 29.000 (A - ST)
Non ha bisogno di presentazioni particolari: è semplicemente il più venduto, sofferto e adorato simulatore di calcio per computer. Lo troviamo nella sua seconda e migliore versione, con Campionato del Mondo, arbitri, guardalinee e un mare di giocabilità.

KLAX

DOMARK
LIT. 25.000 (A)
Un altro rompicapo elettronico, questa volta tratto direttamente dall'omonimo arcade Atari. E' una specie di Block Out visto in prospettiva, ricchissimo di colori, suoni e giocabilità. C'è anche l'opzione per due sfidanti in contemporanea.

LASER SQUAD

REFLEX
LIT. 39.000 (A)
Un game altamente strategico a la Fanteria Dello Spazio, tradotto tutto in italiano. 10 missioni di

guerra interplanetaria al comando di un battaglione di marines dello spazio. Tante armi, moltissimi nemici ed un mare di locazioni. Da provare!

BOXING LOW BLOW

ELECTRONIC ARTS
LIT. 49.000 (IBM PC)
Un'irriverente, spassosa e indiavolata rivisitazione del pugilato. E' possibile effettuare ogni tipo di colpo "proibito", normalmente escluso nella realtà di questa disciplina sportiva. Grafica EGA e VGA di altissimo livello con colonna sonora in Ad Lib.

MANCHESTER UNITED FC

KRYVALYS
LIT. 39.000 (A)
Un interessante soccer manageriale impostato, com'è ahimè d'uopo, sulla "football league" anglosassone. Ottima grafica e tantissima giocabilità, devoluta all'esclusiva gestione mouse, per portare agli apici delle classifiche il mitico Manchester United.

MARBLE MADNESS

ELECTRONIC ARTS
LIT. 16.900 (A)
Naque con l'Amiga e fu subito best seller. Ad anni di distanza è ancora un sempreverde dello schermo; è il mitico labirinto tridimensionale con le biglie colorate, che nella versione arcade targata atari si giocava con la track ball. Un classicissimo!

MINIPUTT

ACCOLADE
LIT. 22.000 (C64)
Il minigolf definitivo per l'otto bit Commodore. Una pazzereellone serie di buche di tutti i tipi con tre livelli di difficoltà. Ottima grafica bidimensionale. Il sonoro è decisamente simpatico.

NIGHT SHIFT

LUCASFILM
In una strana fabbrica c'è una macchina mostruosamente complessa. La si deve far funzionare per tutta la notte al fine di guadagnare qualche soldino ed evitare il licenziamento. Grafica favolosa!

NINJA SPIRIT

ACTIVISION
LIT. 49.000 (A - ST)
Forse il più complesso, accattivante e divertente scontro fra ninja mai visto in pixel. Decine di livelli spudoratamente action tratti direttamente dall'originale arcade. Dedicato agli esperti.

NORTH & SOUTH

INFOGRAMES
LIT. 38.000 (A - ST)
Il Defender Of The Crown della Guerra Di Secessione. Nordisti e Sudisti si affrontano sul campo di battaglia, in attacchi al forte e rapine al treno. Non mancano Zapata e gli indiani. Fantastico!

PARADROID 90

HEWSON
LIT. 39.000 (A)
La nuova versione dell'indimenticabile best seller a otto bit. Un gioco d'azione e strategia di stupenda impostazione sci-fi con ottima grafica, effetti speciali ed un mare di giocabilità.

PGA TOUR GOLF

ELECTRONIC ARTS
LIT. 59.000 (IBM PC)
Tra la serie di Jack Nicklaus e questo programma non sappiamo sinceramente quale giocare per primo. Molto realistico, ci offre grafica tri-di e tutta l'emozione di un campionato mondiale.

PLAYER MANAGER

ANCO
LIT. 39.000 (A - ST)
Per una volta il soccer manageriale sposa felicemente la miglior simulazione arcade. Nasce un capolavoro davvero imperdibile per tutti i fans del Kick Off. Tutto il programma è in italiano!

PROJECT FIRESTART

ELECTRONIC ARTS
LIT. 39.000 (C64)
La vera trasposizione dell'Alien cinematografico su computer. Solo i possessori del CBM64 potranno godersi questo terribile arcade-adventure 3D, combattendo i mostri sanguinari venuti dallo spazio.

PROJECTILE

ELECTRONIC ARTS
LIT. 49.000 (A - ST)
Un hockey del futuro in una

classica cornice a la Rollerball. Otto squadre si affrontano in una multi-arena, impegnate in uno scontro all'ultimo sangue. Azione e divertimento in un insolito sport.

PRO TENNIS TOUR

UBI SOFT
LIT. 49.000 (A)
Il tennis computerizzato visto finalmente in prospettiva tridimensionale con velocità e realismo di altissima classe.

RA

RAINBOW ARTS
LIT. 29.000 (A)
Un rompicapo "egiziano" simile allo shanghai, ma terribilmente arcade. Possibilità di confrontarsi contro il computer od un amico in due fasi, strategiche e action. Ottima grafica.

SERVE & VOLLEY

ACCOLADE
LIT. 25.000 - 29.000 (C64)
Il miglior tennis computerizzato dopo il mitico Match Point, per i troppo spesso trascurati utenti del CBM64. Prospettiva laterale tridimensionale, ottima giocabilità, numerosissime opzioni.

SHUFFLEPUCK CAFE

BRODERBUND
LIT. 29.000 (A)
Il classico gioco da bar che, anni or sono, venne affiancato al immarcescibile "calchetto". E' l'hockey su aria, giocato in un sordido locale di una metropoli

688 ATTACK SUB

ELECTRONIC ARTS
LIT. 72.000 (IBM PC)
Stupenda simulazione di sottomarino nucleare, sviluppata appositamente per VGA su IBM PC. La versione Amiga è bruttina e lenta, quella per MS/DOS semplicemente favolosa. Da non perdere!

BALANCE OF PLANET

CHRIS CRAWFORD
LIT. 69.000 (IBM PC)
Un gioco di fantapolitica ecologica dedicato esclusivamente ai veri amanti delle simulazioni più

futuristica, Sorprese ed azione!

SPACE ACE

READYSOFT
LIT. 99.000 (A - ST)
Il secondo laser game di Don "Atari" Bluth, convertito magistralmente per i sedici bit. Particolarmente imperdibile la versione per Atari STE a 4096 colori con suono stereofonico.

STRATEGO

ACCOLADE

Il rivale del Risiko, schierato sulla scacchiera in pixel che sfrutta anche le VGA. Si gioca da soli o in due, sfruttando un avversario computerizzato terribilmente intelligente.

SUBBUTEO

ELECTRONIC ZOO
LIT. 39.000 (A)
Il mitico soccer da tavolo ottimamente convertito per Amiga. Uso smodato di grafica eccezionale, tanta giocabilità, vasta scelta di squadre e campionati. Imperdibile per tutti i Subbuteo-dipendenti!

THE BASKET MANAGER

SIMULMONDO
LIT. 39.000 (A)
Il simulatore-gioco di basket tutto italiano che fa un pericoloso occholino al TV Sports targato Cinemaware. Possibilità di scelta dei giocatori, acquisto, vendite, cessioni, allenamenti e tornei.

THE LOST PATROL

OCEAN
LIT. 49.000 (A)

complesse. Si gioca, e si impara a governare il Pianeta Terra con tutti i suoi reali problemi.

BATTLE OF BRITAIN

LUCASFILM
LIT. 49.000 (A - IBM PC)
Uno degli episodi culminanti del Secondo Conflitto Mondiale, che vede impegnate, in una realistica ricostruzione, Luftwaffe e RAF. Gioco, arcade, strategia, simulazione: una miscela esplosiva!

CENTURION

ELECTRONIC ARTS

Laggiù nel delta del Mekong e ai confini con la Cambogia la guerra non è ancora finita. Azione e strategia a la Platoon in un gioco molto vicino alle atmosfere Cinemaware. Originale e coinvolgente.

THE PUNISHER

THE EDGE
LIT. 39.000 (A)
Tratto direttamente da uno dei più giovani supereroi Marvel arriva il Punitore. Un gioco tutto azione e grafica tri-di, sulla scia di The Untouchables e Prohibition. Tanto divertimento arcade.

TV SPORTS BASKETBALL

CINEMWARE
LIT. 59.000 (A)
Il Basket all'americana prodotto da una delle migliori software house mondiali. Visto attraverso una tipica impostazione a la Domenica Sportiva, si rivela una stupenda dimensione di gioco.

TV SPORTS FOOTBALL

CINEMWARE
LIT. 59.000 (A - PC)
L.A. Rams contro Miami Dolphins, Redskin contro Dallas Cowboys, Cincinnati Bengals contro L.A. Raiders. C'è proprio tutto nel football targato Cinemaware. Azione, strategia e furore!

ULTIMATE GOLF SHARK ATTACK

GREMLIN
LIT. 39.000 (A - ST)
Un golf professionale, tutto tri-di, per Amiga e Atari ST. Tutto ad un costo particolarmente contenuto che rende il prodotto

LIT. 49.000 (IBM PC)
Il Defender Of The Crown detta ancora legge in questa ennesima, ma stupenda, trasposizione al tempo di Roma antica. Ecco dunque l'escalation per diventare imperatori con fasi arcade e tattiche.

CHUCK YEAGER'S AFT 2

ELECTRONIC ARTS
LIT. 49.000 (PC)
La migliore versione dell'Advanced Flight Simulator di Chuck, pilota militare americano, in un alter ego da istruttore in pixel. Si impara a volare su

effettivamente imperdibile per tutti gli appassionati. Unico!

VENDETTA

SYSTEM 3
LIT. 25.000 (C64)
Il degno successore della saga dei Last Ninja Sistem 3. Grafica tri-di prospettica ed azione mozzafiato si mescolano ad un pizzico di adventure. C'è da salvare una biondona rapita dai terroristi!

VETTE

SPECTRUM HOLOBYTE
LIT. 69.000 (IBM PC)
L'unica, vera simulazione di guida "metropolitana". Non si gareggia sulle piste di Indianapolis, ma sul tracciato cittadino di San Francisco, pieno zeppo di ostacoli e pericoli. Favoloso!

WINGS

CINEMWARE
LIT. 49.000 (A)
Il personal flight simulator Cinemaware ambientato nei cieli della Prima Guerra Mondiale. Von Richtofen, Max Immelman, Fokker e Newport ci aspettano in un game tutto azione con 300 missioni!

X-OUT

RAINBOW ARTS
LIT. 39.000 (A)
Il miglior shoot'em up per microcomputer che rispetta fedelmente la realtà arcade. Un'esperienza di gioco senza precedenti "easy to learn, but terribly difficult to master"!! Imperdibile!

biplani e jet da guerra.

E.S.S.

TOMAHAWK
LIT. 69.000 (A - ST - IBM PC)
Una insolita simulazione del progetto spaziale europeo degli anni a venire. Un interessante misto tra Millenium 2.2 e Space Station, per divertire ed impegnare anche gli strateghi più smaliziati.

F-29 RETALIATOR

OCEAN
LIT. 49.000 (A)
Una simulazione di guerra,

forse troppo realistica, su due velivoli da combattimento particolarmente sofisticati e potenti. Tantissime missioni per ore ed ore di divertimento.

FALCON F-16

SPECTRUM
HOLOBYTE/MIRRORSOFT
LIT. 59.000 (A - ST) / 89.000 (IBM PC)

Uno dei migliori simulatori di volo mai realizzati per microcomputer. Prima si impara a volare, come nella realtà, e poi si spara contro bersagli a terra e MiG nemici. Impegnativo.

FIGHTER BOMBER

ACTIVISION
LIT. 59.000 (A - ST - IBM PC)

Il simulatore-gioco, vero best-seller Activision. Tantissime missioni molto simili a quelle del Falcon Mirrorsoft, tutte da giocare e rigiocare senza curarsi del manuale. Anche in VGA.

FLIGHT OF THE INTRUDER

SPECTRUM
HOLOBYTE/MIRRORSOFT
LIT. 79.000 (IBM PC)
Tratto dal libro e dal film, arriva un ennesimo simulatore, particolarmente complesso e dedicato esclusivamente ai veri intenditori. Lungo, estenuante, ma decisamente godibile.

FULL METAL PLANETE

INFOGRAMES
LIT. 38.000 (A - ST - IBM PC)

Un classicissimo wargame da tavolo ricreato sullo schermo dei sedici bit. Si gioca fino ad un massimo di quattro sfidanti in una chiara dimensione di guerra totale futuristica. Solo per esperti.

GENGHIS KHAN

KOEI/INFOGRAMES
LIT. 49.000 (A)

La simulazione delle simulazioni per ricreare la magica atmosfera dei principi ribelli orientali. Un gioco complesso, ma facile da apprendere e gestire, con ottima grafica e sfida continua.

GLOBAL DILEMMA

MINDSCAPE
LIT. 59.000 (IBM PC)
Un'altra simulazione della Terza Guerra Mondiale,

creata ad esclusivo appannaggio dei veri amatori. Complessa, intricata, impegnativa, ma decisamente imperdibile per gli aficionados.

HARPOON

PSS/MIRRORSOFT
LIT. 79.000 (IBM PC)
Tratto da una lunga saga di edizioni Board Game, Harpoon ci propone uno scenario di guerra nucleare combattuto dalla marina statunitense e russa. Sono previsti anche i dischi espansione.

IMPERIUM

ELECTRONIC ARTS
LIT. 45.000 (A - ST)
Governare l'intera galassia, sopravvivendo per millenni, grazie ad una droga simile al Melange di Dune, non è un gioco da ragazzi. Con manualistica in italiano, un programma unico nel suo genere.

LHX ATTACK CHOPPER

ELECTRONIC ARTS
LIT. 109.000 (IBM PC)
La simulazione d'elicottero del futuro. Apache ed Osprey ci fanno un baffo, una volta al comando del rivoluzionario prototipo LHX. Missioni su missioni, con tre gradi di difficoltà. In VGA!

M1 TANK PLATOON

MICROPROSE
LIT. 89.000 (IBM PC)
Simulare un carro armato riesce terribilmente bene alla Microprose. Nasce quindi una simulazione di altissima classe, tanto impegnativa quanto appassionante. Ottima in VGA con AdLib.

MECHWARRIOR

ACTIVISION
LIT. 59.000 (IBM PC)
I Battletech da tavolo arrivano, dopo la stupenda versione arcade, anche per IBM PC. L'uso smodato di grafica tri-di, colori e effetti speciali sposa felicemente un gameplay da intenditori.

MIDWINTER

MICROPROSE
LIT. 69.000 (A - ST - IBM PC)
La terribile glaciazione descritta magistralmente dalla Microprose ci offre uno scenario di battaglia tattico-arcade di apprezzabile originalità e complessità. Un film, più che

un gioco.

PANZER BATTLES

SSG
LIT. 69.000 (IBM PC)
Dalla parte delle Forze dell'Asse, ci confronteremo con l'Armata Rossa ed il Generale Patton in un susseguirsi di missioni senza ritorno. Sviluppato per strappare i veri strateghi del computer.

RAILROAD TYCOON

MICROPROSE
LIT. 79.000 (IBM PC)
La corsa all'oro "ferroviario" nei panni di un intraprendente businessman dei primi novecento. Condita da una grafica di alto livello, l'esclamazione per diventare magnati delle ferrovie USA.

SHERMAN M4

LORICIELS
LIT. 25.000 (A - ST)
L'unico vero simulatore giocoso di carro armato, proposto su tre scenari diversi, per entrambe le fazioni impegnate nella Seconda Guerra Mondiale. Grafica 3-D ed azione tutta arcade.

SILENT SERVICE 2

MICROPROSE
LIT. 79.000 (IBM PC)
Non ha nulla a che vedere con la prima versione che rivoluzionò il mondo dei simulatori su Amiga. Ancor più bello, impegnativo e realistico, è la parola definitiva ai sottomarini computerizzati.

SIM CITY

INFOGRAMES
LIT. 59.000 (A - ST - IBM PC) / 28.000 (C64)
Simulare il lavoro di un sindaco non è affatto semplice. Con l'ausilio della Infogrames potremo tuttavia dare il meglio di noi stessi, amministrando le sorti di una vastissima metropoli.

STELLAR CRUSADE

SSI
LIT. 69.000 (IBM PC)
Un gioco fantascientifico dalla SSI, proposto con una vincente tipologia strategy. E' di media complessità ed inizia là dove finisce Imperium EA. Solo per appassionati.

STORMOVIK

ELECTRONIC ARTS
LIT. 59.000 (IBM PC)

I MiG non si devono solamente combattere, ma finalmente anche pilotare, nelle versioni più sofisticate ed evolute. Dalla parte dei russi, impegnati in una lotta senza quartiere su ogni fronte.

THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

LUCASFILM
LIT.
L'attesissimo seguito di Battle Of Britain che rimette in corsa la Luftwaffe con nuove armi e velivoli in grado di garantirle la vittoria (solo simulata!). Grafica e gioco mozzafiato.

ALTERED DESTINY

ACCOLADE

Insieme a Search For The King, costituisce la risposta Accolade alle stravaganti adventure Sierra. Nei panni di un "fratellone" di Leisure Suit Larry, tanto divertimento e decine di puzzle.

CHAOS STRIKES BACK

FTL/MIRRORSOFT

LIT. 49.000 (ST)

Fa coppia inscindibile con il rivoluzionario ed unico Dungeon Master, pubblicato quasi un anno prima. Un'avventura sempreverde nel più classico dei mondi fantasy tridimensionali. Un Top!

CHRONOQUEST 2

PSYGNOSYS

LIT. 69.000 (A - ST)

Esplora, la macchina del tempo Psynosys, torna a viaggiare in un magico e vasto universo ricco di pericoli, insidie e puzzle da risolvere. Sette camicie da sudare per vederne la fine!

DAMOCLES

NOVAGEN

LIT. 39.000 (A)

Il terzo e conclusivo episodio dell'originale saga dei Mercenary spaziali. C'è da distruggere una cometa in rotta di collisione con la Terra. Grafica 3-D tutta da esplorare, conoscere e sfidare.

DON'T GO ALONE

ACCOLADE

LIT. 45.000 (IBM PC)

La Accolade produce un interessante misto tra l'Uninvited Mindscape ed il Dungeon Master FTL. Si visita una casa stregata da esorcizzare. Al posto della magia interviene la chimica!

DRAKKEN

INFOGRAMES

LIT. 59.000 (A - ST)

Mega avventura di chiara impostazione fantasy con un mondo 3-D di Draghi, stregoni e paladini. Di dimensioni impressionanti, Drakken riesce a stupire anche l'appassionato più smaliziato ed esperto.

DUNGEON MASTER

FTL/MIRRORSOFT

LIT. 49.000 (A - ST)

Il classico dei classici; un gioiello; il sogno di ogni avventuriero. Una realtà videogame che stregherà

ancora per molto generazioni e generazioni di appassionati. Tutto 3-D in movimento.

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK

ACCOLADE

LIT.

Ancora più bella e complessa della saga di Dungeon Master, questa adventure ci fa vestire i panni (sarà dura!) della prosperosa maghella Elvira. Grafica eccezionale, gameplay stupendo.

ESCAPE FROM HELL

ELECTRONIC ARTS

LIT. 69.000 (IBM PC)

Fuga da un inferno dantesco popolato da "simpaticoni" come, Hitler, Attila, Jack The Ripper, Barbablù ed una accozzaglia di "aberrazioni genetiche" realmente esistite. Ottima grafica!

FUTURE WARS

DELPHINE

LIT. 59.000 (A - ST - IBM PC)

Il primo adventure altamente interattivo, gestito con l'esclusivo impiego di menu a scomparsa. Facile quindi da usare, ma difficilissimo da finire. Secondo solo ad Operation Stealth.

HERO'S QUEST

SIERRA

LIT. 59.000 (A - IBM PC)

Primo capitolo di una nuova saga Sierra. Non ha bisogno di speciali presentazioni; ambientazione RPG fantasy, con una mare di schermate, sezioni arcade e puzzle irriducibili. Ottimo!

KEEF THE THIEF

ELECTRONIC ARTS

LIT. 59.000 (A - IBM PC)

Il primo esempio di vera adventure RPG da parte dell'Electronic Arts. Lunghissimo e molto complesso, sfrutta un'ottima impostazione grafica tridimensionale con tanti effetti speciali.

THE QUEST FOR THE TIME BIRD

INFOGRAMES

LIT. 38.000 (ST)

La terza adventure Infogrames che segue i canoni dettati dai Passeggeri Del Vento. Ambientata in un mondo di favola, ritrasporta in pixel tutta la magia dei Metal

Hurlant francesi.

LEGEND OF DJEL

TOMAHAWK

LIT. 28.000 (A)

La mitologia di un mondo di fiaba pervade questa insolita avventura grafico-testuale, ricca di locazioni e schermate coloratissime. Tutta da studiare, giocare e rigiocare.

SEARCH FOR THE KING

ACCOLADE

LIT.

Fa l'occholino al "Nerd" Larry nato da mamma Sierra, il protagonista di questa fantastica adventure Accolade. Alla ricerca del re del Rock'n'Roll con grafica e sonoro d'eccezione.

LOOM

LUCASFILM

LIT. 49.000 (A - IBM PC)

L'unica adventure che finalmente tutti possono giocare. Al posto di verbi, sostantivi e sinonimi si usano le note musicali. Un'esperienza di gioco unica nel suo genere ed imperdibile.

LORD OF THE RINGS

ELECTRONIC ARTS

LIT.

Dal celeberrimo ciclo narrativo di Tolkien, ecco il primo episodio convertito in una complessa e fantastica adventure. Grafica d'altissima qualità per un gameplay terribilmente impegnativo.

MURDER IN VENICE

COBRASOFT/INFOGRAMES

LIT. 39.000 (A - ST)

Una spia con licenza di uccidere ha fatto delle calli veneziane il proprio teatro d'azione. Nella ricca confezione troviamo una cornucopia di indizi da esaminare attentamente durante il gioco.

SECRET OF MONKEY ISLAND

LUCASFILM

LIT. 49.000 (PC)

Un degno seguito, vincente, della saga adventure degli Zak Mkraken Lucasfilm. Ottima grafica, tantissima giocabilità (senza comandi da tastiera), un mare di divertimento e mille puzzle da risolvere.

SWORD OF TWILIGHT

ELECTRONIC ARTS

LIT. 28.000 (A)

Il più complesso RPG creato dalla Electronic Arts. Si gioca in un massimo di quattro paladini alla ricerca di un sacro talismano custodito da draghi e mostri d'ogni specie. Intelligente.

THE IMMORTAL

ELECTRONIC ARTS

LIT. 49.000 (A - ST)

Un Dungeon Master versione arcade, con grafica prospettica tridimensionale e mille intrighi e puzzle da risolvere. Difficile e duraturo, richiede molta abilità anche con il joystick.

ULTIMA VI

ORIGIN

LIT. 59.000 (IBM PC)

La stupenda conclusione (?) del ciclo di Ultima firmato Lord British. Un'esaltazione delle trame adventure RPG condita da una strabiliante grafica VGA e da una colonna sonora cinematografica.

ZAK MCKRAKEN

LUCASFILM

LIT. 49.000 (A - ST - IBM PC) / 39.000 (C64)

Il best seller in assoluto della Lucasfilm. Un'intricata adventure in cui non si digita più da tastiera: si scelgono i comandi con il mouse. Grande sfoggio di grafica, alta carica d'interesse.

QUANDO SEI IL MIGLIORE,

TUTTI VOGLIONO

APPICCI CARTENE UNA.



ACE...ACE RATED 973, CU AMIGA...SUPER STAR 95%,
C&VG...C&VG HIT 95%, THE ONE...95%, ZERO HERO 93%,
GENERATION4...97%, TILT...95%

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

MICRO STYLE

ATARI ST/E - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

Sotto l'attenta egida Microprose (un po' come accade per la Psyclipse con la Psygnosys) arriva International Soccer Challenge Micro Style, strutturato con una impostazione grafica decisamente originale, vale a dire in completa visione tridimensionale, che ci fa tornare in mente la storia dell'uovo e della gallina - sarà stata un'idea copiata alla Simulmondo (I Play 3 D Soccer) o viceversa?!

Si gioca controllando una delle 24 squadre di una classica World Cup o della Superleague internazionale, dove troviamo persino il Milan di Baresi e Van Basten.

La modesta serie di menu iniziali ci offre la possibilità di scegliere la durata di ogni tempo (da 2 a 6 minuti), il sistema di controllo dei giocatori (singolo o a squadra) e uno dei tre livelli di difficoltà.

E' prevista anche una completa fase di allenamento in cui potremo sviluppare la nostra abilità in passaggi, rigori, parate e calci d'angolo.

L'unica schermata di gioco viene divisa in due porzioni principali, il campo e il classico radar con visione dall'alto (tipo Kick Off).

Giocare è semplice, ancor di più del Kick Off.

Si aggancia la palla, ci si sposta con il joystick e si calcia, nella direzione voluta, impostando una forza di tiro variabile, evidenziata dalla classica sbarretta colorata a fondo schermo.

Lo stesso sistema viene praticamente applicato ad ogni altro aspetto del gioco come i calci d'angolo, le rimesse, i calci di rigore, ecc.

Non esistono le punizioni con barriera, anche se non mancano i falli che, a dire il vero, sono quasi sempre involontari e realizzati dal computer in maniera quasi casuale.

Per far gol è inutile scervellarsi: dato che non c'è il

"banana power" del Microprose Soccer e nemmeno la benchè minima possibilità d'effetto, si calcia semplicemente in diagonale, una volta giunti a metà dell'area di rigore. Credetemi, è davvero l'unico modo.

Mancano poi i colpi di testa e le parate spettacolari ben note ai portieri del Kick Off.

La velocità di gioco e di animazione è veramente notevole e soddisfacente, condita poi da una serie di finezze grafiche devolute a

molte icone ed intermezzi "cartoon" (tipo il "Pacman" che ride o piange quando si segna!). La giocabilità, anche se elevata, scema in un soggetto dannatamente ripetitivo e poco "elastico".

Val. Globale: 6



DRAGON'S LAIR II: TIME WARP

READYSOFT

AMIGA

PREZZO: LIT. 49.000

A sorpresa (accade spesso recentemente, non trovate?!) esce fresco, fresco il secondo episodio computerizzato del Dragon's Lair a sedici bit. Non che ne se sentisse la mancanza, a dire il vero, visto che, una volta tolta l'incredibile popolarità del fratello arcade, in questo genere di game di giocabilità ed

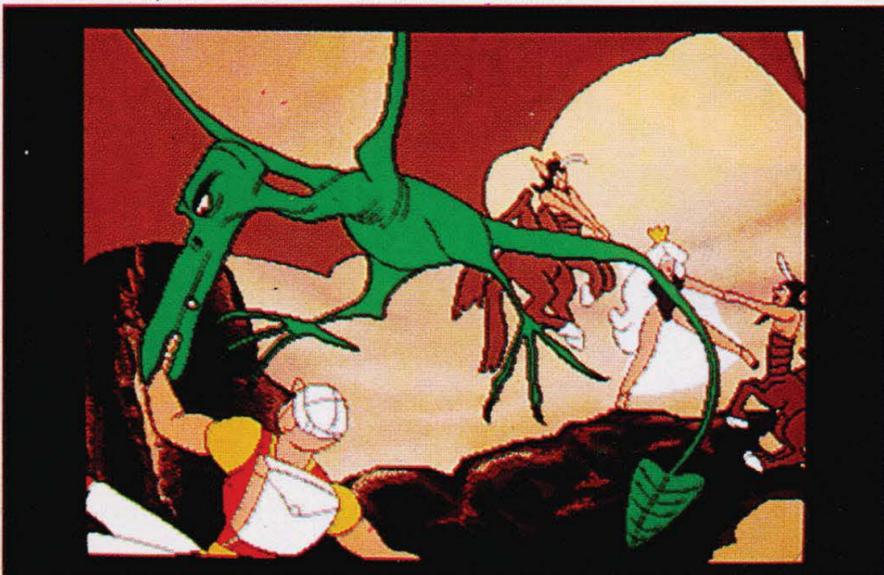
interazione ce n'è ben poca. Ad ovviare a questo problema contribuisce la cornucopia di schermate grafiche una meglio dell'altra, che rendono perciò abbastanza invitante il prodotto. Dirk il prode si ritrova, a spanne, nella stessa situazione di game precedente; la sua bella Daphne gli è stata rapita nuovamente, questa volta da uno stregone malvagio, tale Mordroc che se la vuole addirittura sposare. La bella e la bestia ancora una volta insieme

con il "terzo incomodo", arnato di spada, coraggio e joystick di ferro. Il gioco si sviluppa attraverso numerosi schermi, appositamente ideati dal mitico Don Bluth che ne ha ovviamente curato la stessa versione al bar. Il "Salto nel Tempo" del titolo sta ad indicare che Dirk viene appunto trasportato da una strana time machine nel regno di Mordroc, popolato ovviamente da mostri, nemici e insidie d'ogni genere. Il gameplay è sempre quello:

bisogna fare la mossa giusta al momento giusto. Non ci sono purtroppo le frecce indicatrici che apparvero, per la gioia di tutti, nel secondo episodio del primo Dragon's Lair (non andate in tilt, mi raccomando!). Rimane sempre un gioco che "arreda" benissimo, lungo da finire, abbastanza divertente da giocare.

Ci vuole un megabyte di memoria, non dimenticatelo!

Val. Globale: 7,8



BLITZKRIEG MAY 1940

IMPRESSIONS
AMIGA - ATARI

DISTRIBUITO DA C.T.O.

E' il 1940, dopo aver lungamente preparato la guerra, Hitler decide di sferrare il primo attacco contro le nazioni europee, nel tentativo di conquistare il controllo del vecchio continente.

BLITZKRIEG MAY 1940 della IMPRESSIONS si inserisce in questo contesto, dove le forze alleate cercano di

sconfiggere e distruggere le potenti armate tedesche. A seconda del game che scegliete (BLITZKRIEG o MAY 1940) vi ritroverete a combattere sul fronte germanico o su quello alleato.

Una grande scommessa che vi costerà sudore e fatica. In BLITZKRIEG vi ritrovate al comando delle divisioni di panzer e delle Storm Troopers, con il compito di circondare e distruggere le truppe alleate. MAY 1940 vi vede invece a capo dei soldati alleati, nel

tentativo di mettere fine alle ostilità e sconfiggere definitivamente le forze nemiche.

Durante le varie fasi dei combattimenti è possibile consultare sia una mappa tattica sia una strategica, rendendo molto più semplice il lavoro di studio e di preparazione dei combattimenti. La grafica è il tallone d'Achille di BLITZKRIEG MAY 1940, non essendo all'altezza della situazione, specialmente se si pensa al computer su cui si sta

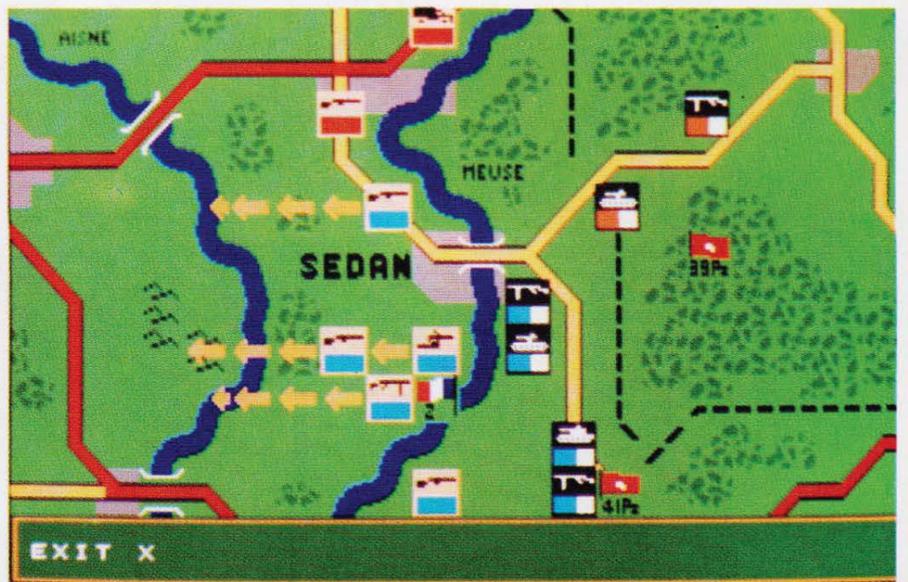
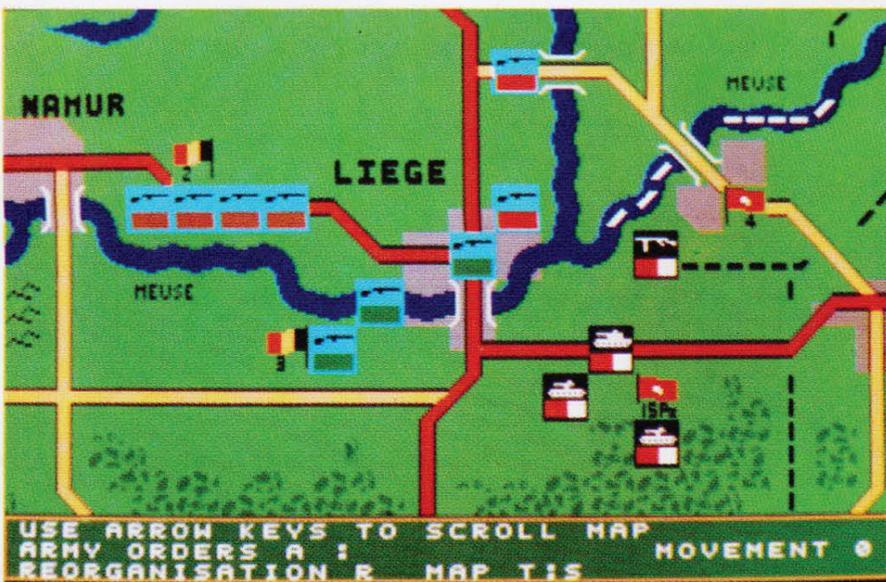
facendo girare il programma: un'Amiga e non un "povero" C64.

Le icone, delle varie unità poste sul terreno degli scontri, mancano di particolari e sono disegnate in maniera grossolana, in modo indegno per un 16 bit!

Nulla a che vedere con gli ultimi lavori della SSI (inevitabile termine di paragone).

Un game dalle pretese modestissime.

Val. Globale: 6,5



LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

GREMLIN
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000

La Lotus nasce come casa automobilistica nel lontano 1948, da una piccola e modestissima officina a nord di Londra, gestita da Bruce Chapman. Ai giorni nostri si è ormai consolidata come maggior produttrice di macchine da corsa anglosassone, in grado di opporsi al dominio di

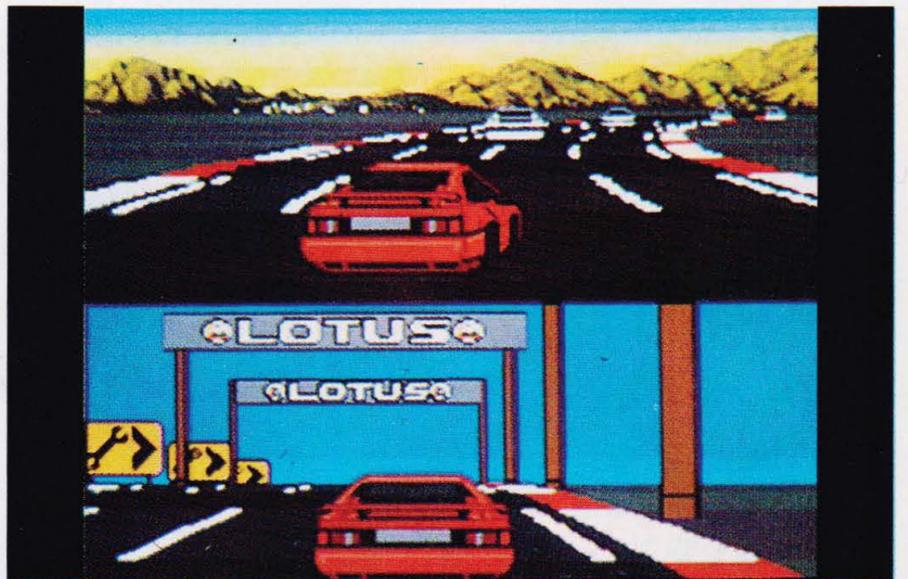
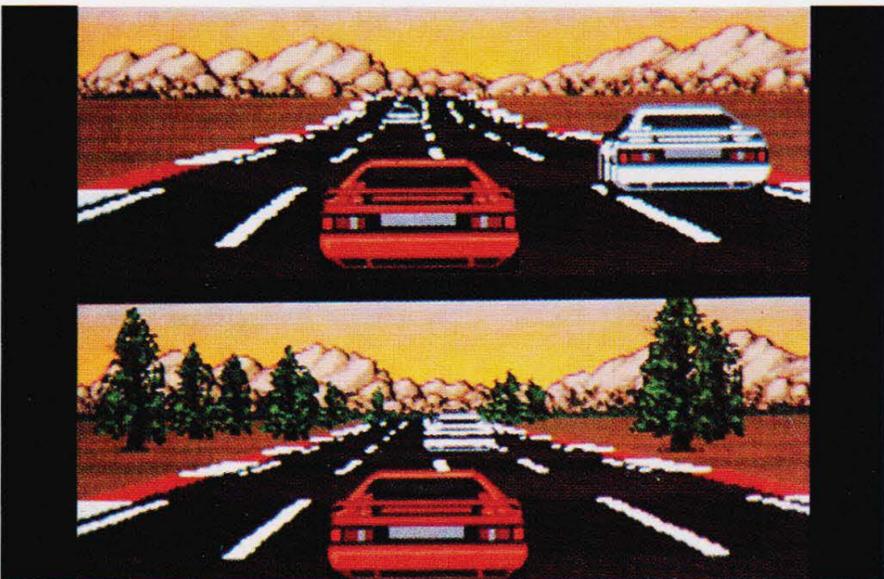
Ferrari, Lamborghini e Porsche. Portabandiera Lotus è allora la nuova Esprit Turbo SE, un gioiellino che sfiora i 300 chilometri orari e supera i cento milioni di costo. La Gremlin, con l'aiuto della Magnetic Field (lo stesso team designer di Super Cars), riesce a ricreare in un videogame di guida tutta la "vera" emozione di guidare questo sfavillante bolide in un campionato di velocità mondiale. Tre livelli di difficoltà, con venti sfidanti ad ogni gara,

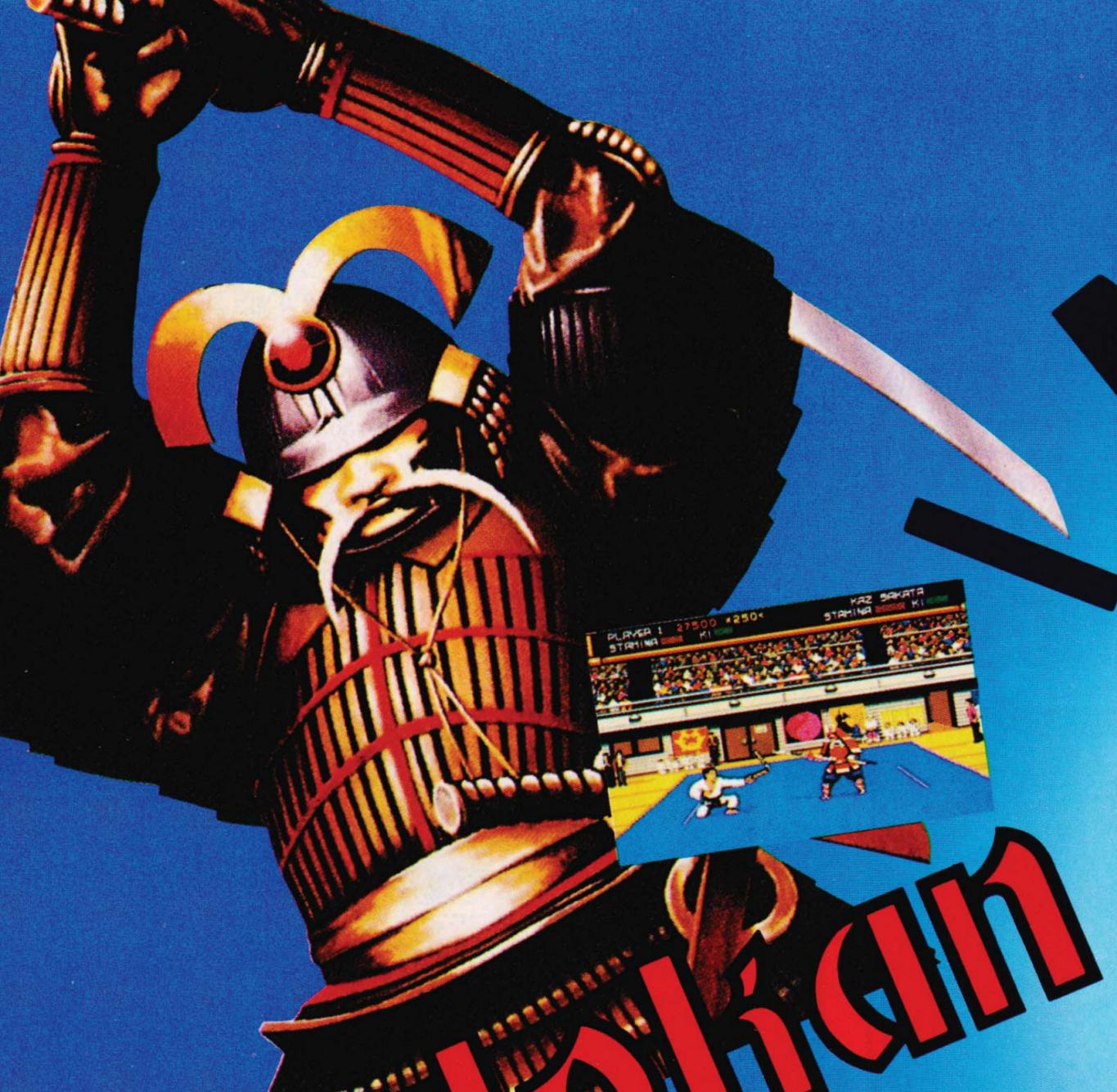
sviluppati su oltre cinquanta percorsi diversi, ci vengono proposti dopo una favolosa sequenza di presentazione che include un paio di schermate digitalizzate in HAM di qualità sorprendente. Sembra proprio di essere in sala giochi e di giocare un'ennesima e miglioratissima versione di un qualsiasi Out Run. Si gioca anche in due con il comodo split-screen che per nulla rallenta le velocissime e perfette animazioni. Il sonoro è esaltante

(con tanto di compact disk digitalizzato!). Manca solo, chissà poi perchè, il radar di ogni pista. Per il resto Lotus Esprit Turbo Challenge è da comprare al volo. Il migliore di guida in assoluto!

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**





IMAG

Budokan

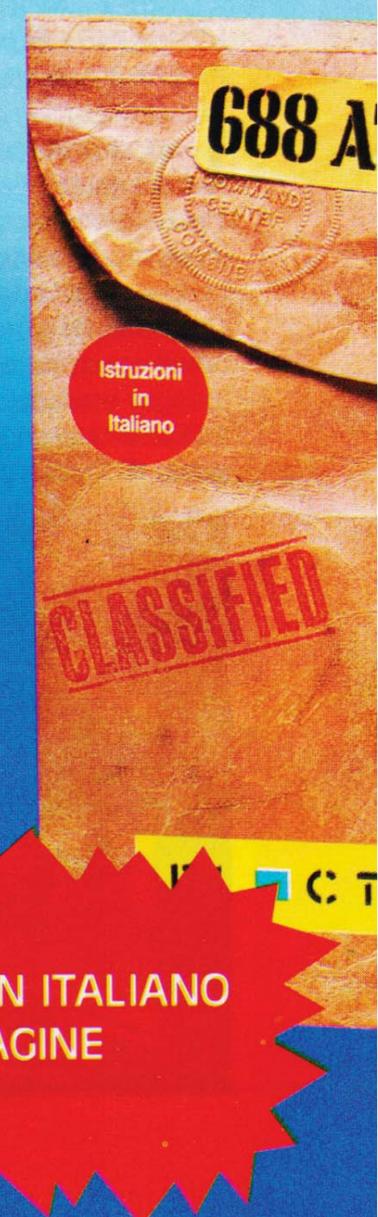
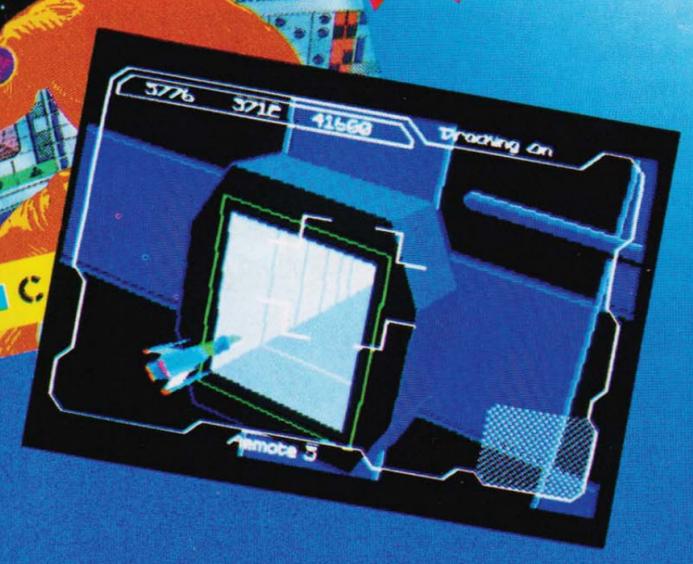
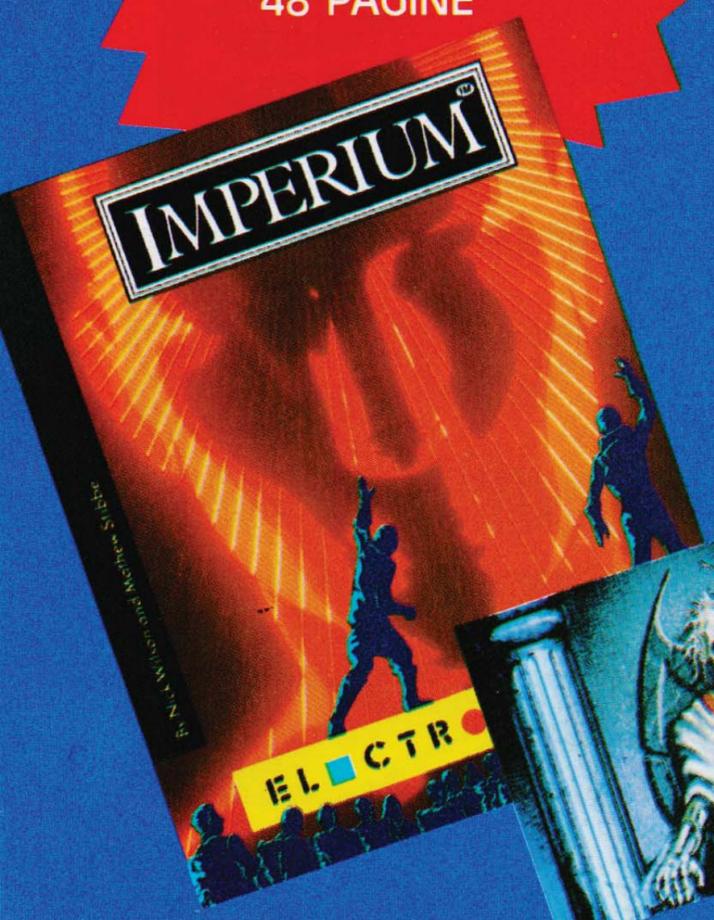


per il tuo
origi
gli "ORIGINA

MANUALE IN ITALIANO
48 PAGINE



3D

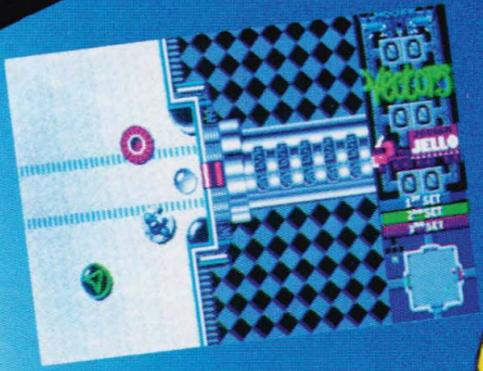


MANUALE IN ITALIANO
68 PAGINE

NIFELIC

PROJECT 4LE

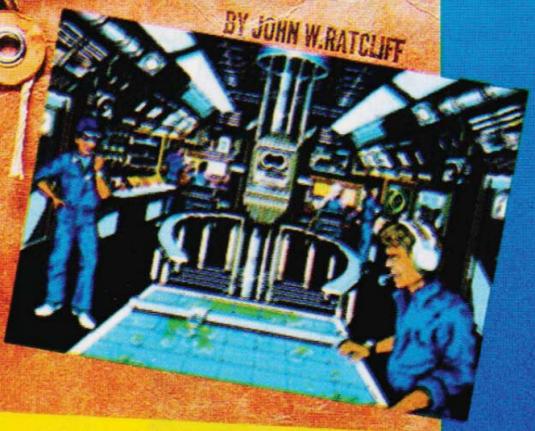
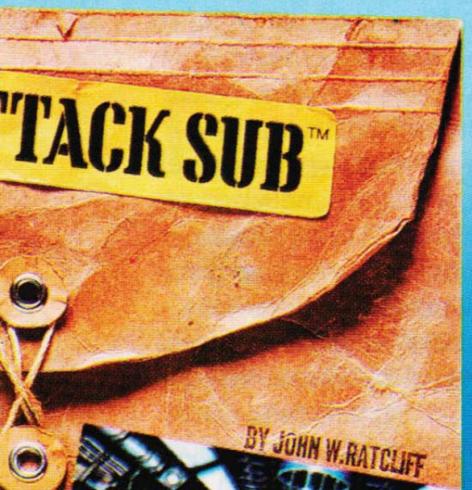
CTRONIC ARTS™



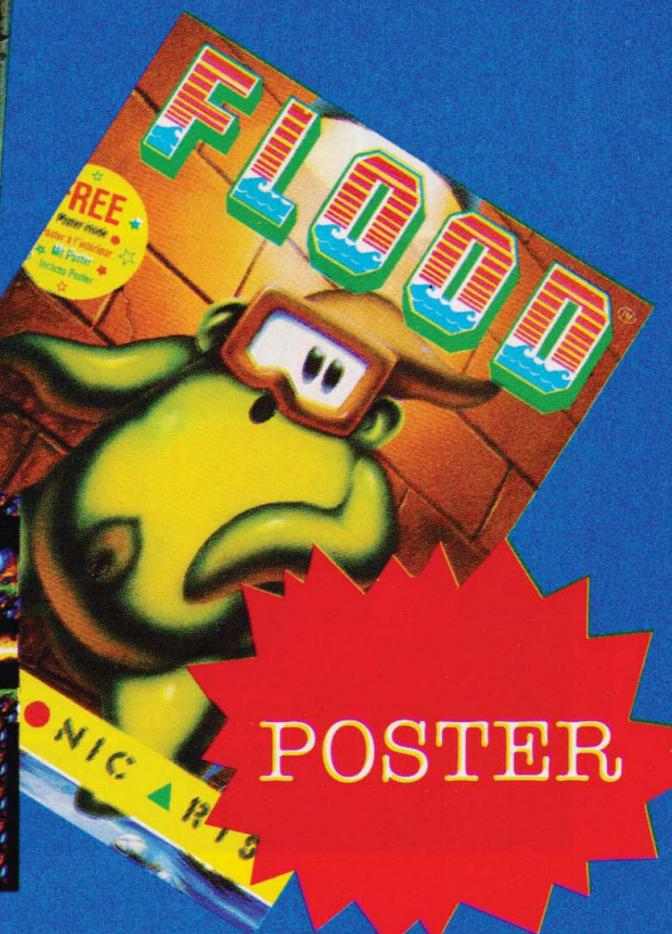
AMIGA®
male
" C.T.O.



MANUALE
IN
ITALIANO



RONIC ARTS™



POSTER

DEUTEROS

ACTIVISION
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA

Se il titolo non vi dice niente provate un po' a pensare a Millenium 2.2; vi sovviene?! Bhè, preparatevi ad un possente urlo di gioia per accogliere l'arrivo dell'attesissimo seguito di questo originalissimo ed irrinunciabile strategy game firmato Electric Dreams. Deuterios nasce infatti dalle "ceneri" di Millenium 2.2 in quanto non si limita a riproporre lo stesso gameplay, eventualmente sviluppato su nuovi mondi da conquistare, ma coinvolge completamente il già celebrato meccanismo di gioco, estendendolo e potenziandolo fino ad orizzonti inaspettatamente vasti e complessi. Mille anni sono passati dalla fine di Millenium



2.2, quando cioè i primi coloni di moonbase poterono finalmente

rimetter piede sull'amata Terra. Dopo poco, tutte le trasmissioni dalle numerosissime colonie umane, insediate su tutti i pianeti del sistema solare, cessarono misteriosamente. Ora gli uomini sono pronti a riprendere il loro cammino verso le stelle, spinti da una tremendo bisogno di espansione. I coloni saranno ancora là ad aspettarli? C'è forse qualcosa che l'Activision ci tiene segreto? Quale minaccia od ostacolo dovremo affrontare?

Per avere risposta a questi preoccupanti quesiti basta rivestire i panni di leader indiscusso degli homo sapiens

terrestri, rimboccarsi le maniche e cominciare a costruire cargo, sonde ed astronavi in grado di portare i nostri simili fino al di fuori del sistema solare. Ritroveremo probabilmente vecchi amici con cui poter barattare e scambiare generi di prima necessità, nonchè formare eventuali alleanze, ma la guerra sarà spesso inevitabile.

Deuterios è immenso; ad un gameplay come sempre affidato all'esclusivo e comodissimo impiego del mouse, viene affiancato uno scenario grafico semplicemente favoloso.

Deuterios si impone perciò non solo all'attenzione dello stratega meno esperto che, ai tempi, affiancò tranquillamente Millenium 2.2 ad un arcade qualsiasi. Deuterios è un gioco terribilmente complesso, ma facilissimo da godere e gestire, in grado di insegnare moltissimo anche ai "signori" della SSI o della SSG. Un prodotto unico nel suo genere, destinato a stregare migliaia di giocatori in tutto il mondo. Imperdibile!

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**



TEST DRIVE III: THE PASSION

ACCOLADE

ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Il primo Test Drive vendette più di un milione di copie originali anche se, in verità, non era un gran che. Qualcosa di meno totalizzò il secondo capitolo di questa saga automobilistica Accolade, lasciando ancora molto amaro in bocca agli appassionati di questo genere. Il terzo e definitivo Test Drive si presenta completamente a sè stante, senza ereditare nulla dai passati "buchi nell'acqua" Accolade. Si parte allora con un favoloso cruscotto digitalizzato per ognuna delle fuoriserie proposte in questa sfida a quattroruote. Abbiamo perciò la Chevrolet CERV III (un bolide a 225 miglia orarie), la Mythos 378 carrozzata Pininfarina e la Lamborghini Diablo, un gioiellino da 185.000 dollari sonanti! Lo scenario di gioco viene sviluppato attraverso una vastissima serie di percorsi misti finalmente "animati" con velocità accettabile e decisamente realistica. Per seguire un percorso, cioè giungere al Finish, non si deve necessariamente seguire un solo tracciato prestabilito. La complessità di ogni scenario infatti permette agli sifdanti di pianificare e selezionare a piacere la "rotta" da seguire, su autostrade, strade e sentieri di



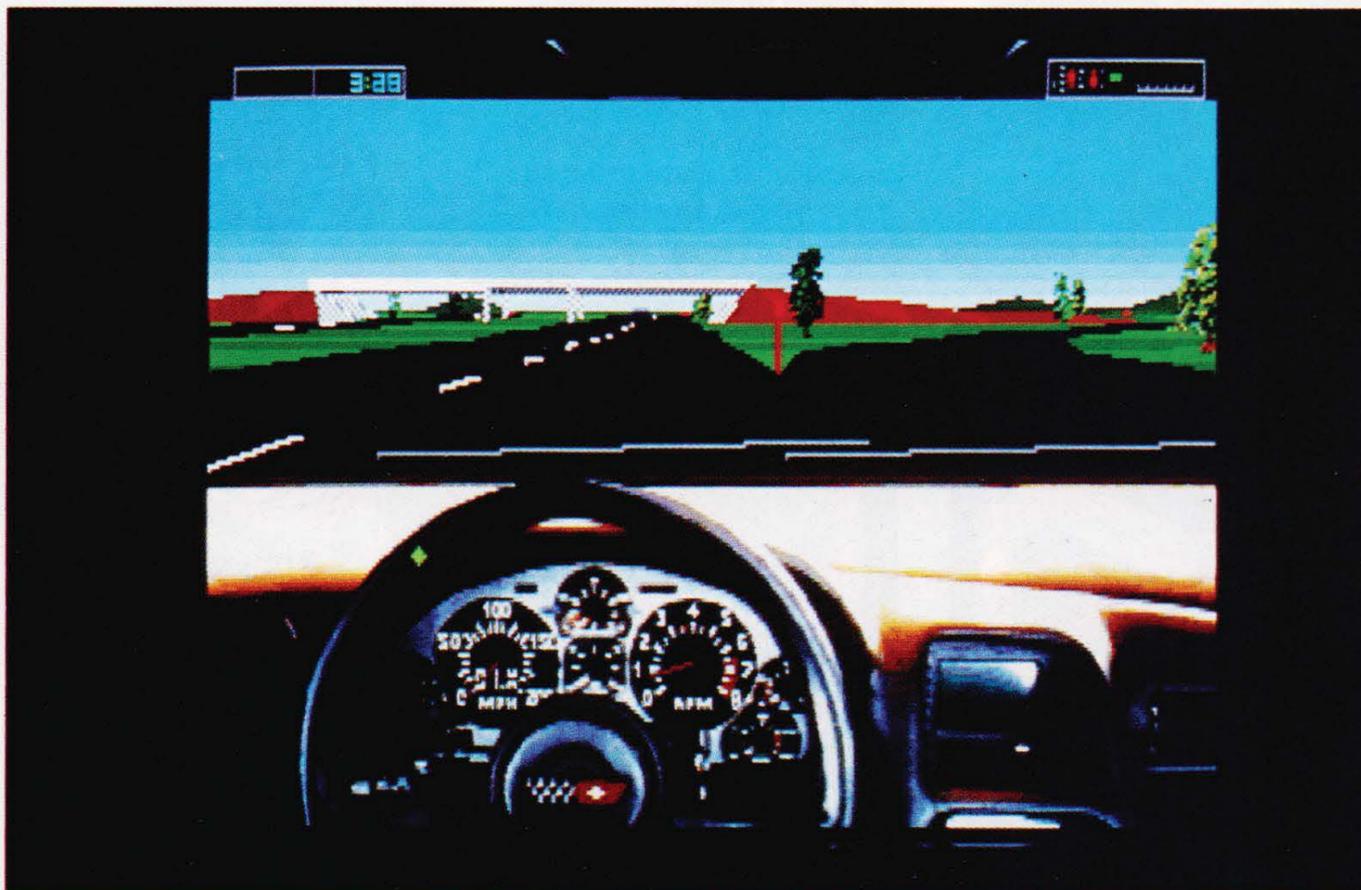
vario tipo. Tutto ciò comporta il rischio di incontrare traffico più o meno intenso, blocchi stradali e persino vicoli ciechi (gli inglesi li chiamano Cul-De-Sac!). Ci viene in aiuto il cambio automatico o manuale di ogni vettura che ci permetterà anche di fare retromarcia ed invertire il cammino (il tutto rigorosamente documentato dalle animazioni su schermo!). Ma non finisce qui; se l'autovettura ce lo permette ci si può avventurare anche fuori pista, attraversando campi e strade carrozzabili, esplorando praticamente ogni singolo pixel dello scenario di gioco. In Test Drive III troviamo

anche una simpatica opzione di replay istantaneo che ci permette di rivedere le ultime fasi di gioco, nonché uno speciale punto di vista a 360 gradi, posizionato dietro alla nostra vettura e "zoomabile" a piacere. In questo modo potremo "goderci" qualche carambolesco tuffo in un lago (no, la Lotus Esprit di James Bond non è prevista - sorry!) o gli inevitabili incidenti con ribaltamento, senza dubbio altamente spettacolari! E già perchè in questo gioco c'è proprio tutto: laghi, corsi d'acqua, ponti, strettoie, cascate, passaggi a livello

(spesso incustoditi!) ed edifici di vario genere. Per rendere ancor più realistica la guida al volante Accolade intervengono le condizioni atmosferiche variabili, con neve, pioggia, sole e nebbia. Simpatica, a questo proposito, l'animazione del tergicristallo e la possibilità di utilizzare un realistico set di proiettori e luci di posizione.

L'azione è veloce, realistica e divertente. Ogni singolo sprite viene gestito su schermo con una perfezione raramente vista su programmi di questo genere. I ritocchi grafici sono di altissimo livello, come la rappresentazione degli interni delle autovetture e la particolareggiatura del paesaggio che ci troviamo ad esplorare. Test Drive III è senza dubbio il gioco di guida in assoluto, unico al mondo per l'elevato realismo e la stupenda giocabilità. Ad Lib, Sound Blaster, Roland e VGA vengono sfruttate al meglio: compratelo!

Val. Globale: 9



**VG&CW
YEP!**

ROBOCOP 2

OCEAN
 CBM64/128 - ATARI ST -
 AMIGA - IBM PC
 VERSIONE PROVATA: AMIGA
 PREZZO: LIT. 39.000

Presentato come il seguito del miglior videogame di tutti i tempi (abbiamo i nostri dubbi - e tanti, a dire il vero!), Robocop 2 viene tratto dall'omonimo sequel cinematografico che sta registrando i migliori incassi ai botteghini di tutto il mondo. Il "povero" ex-cop Murphy,

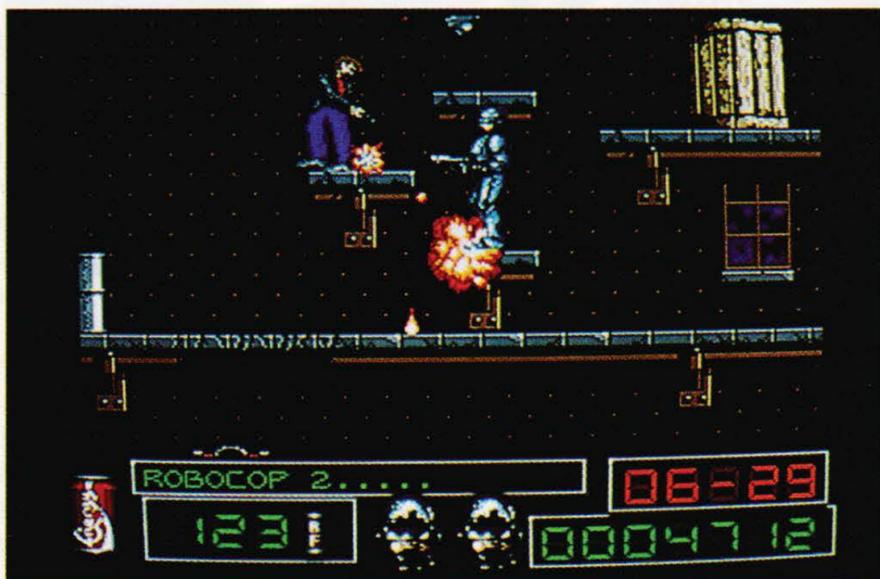
costretto alle sue nuove spoglie di latta e bulloni, si trova dunque ad arrestare il nefasto operato di un barone della droga che impazza per le strade di Detroit. La malavita ha perciò raggiunto livelli impossibili e solo Robocop può restituire pace e serenità all'intera popolazione. A complicare un compito già gravoso, contribuisce la presenza di una resistenza ad oltranza dei malviventi, unita all'azione distruttiva di una secondo mega androide da combattimento che, come nel

primo film, si muove contro la legge. Sul più bello il nostro eroe viene catturato e riprogrammato per impartire morte e distruzione invece che giustizia: tutto sfocia in un classico arcade del tipo platform cui si interfacciano alcune fasi "puzzle" a la Batman (ricordate la sequenza per produrre il gas Smilax?!).

Manco a dirlo la grafica è stupenda, le animazioni eccellenti, la ricchezza di scenari, voci, suoni e immagini digitalizzate è impressionante,

ma la giocabilità è pressochè nulla. Ciò accade perchè nel primo degli otto livelli di gioco (giostrati su più di 80 schermi multiscrolling) ci passerete forse il resto della vostra vita; come dire che se non si trova un trainer o un cheat mode si parte rovinati!! Armi ed oggetti bonus, mega avversari di fine schermo, piattaforme, magneti sospesi, scale, laser, ecc., ecc. Ancora una volta tutto ciò non basta: è la "fiera della difficoltà"!

Val. Globale: 4,5



SPINDIZZY

ACTIVISION
 ATARI ST - AMIGA
 VERSIONE PROVATA: AMIGA

Asorprende arriva in versione migliorata e corretta per i sedici Bit, il magico e quasi dimenticato Spindizzy che fece impazzire le platee di mezzo mondo ai tempi del CBM64. Prende spunto direttamente dal classico Marble Madness, sconvolgendone ed ampliandone completamente i

"semplici" 8 livelli. Si arriva ad un totale di ben diciannove labirinti di gioco, esplorabili con la solita imprevedibile pallina, questa volta trasformata in una scattante trottolina. Inutile sottolineare che piattaforme, scivoli, scale e trabocchetti abbondano, per rendere ancor più frustrante, ma terribilmente divertente la nostra esperienza di gioco in questo mondo pazzereellone. Per "sopravvivere" è necessario raccogliere gioielli e bonus vari,

rifornendoci di energia inevitabilmente labile a causa di urti e rimbalzi contro ostacoli e nemici. La presenza di quei fatidici otto bit in più regala a Spindizzy 2 una vera "iniezione" di grafica da bar, animazioni incredibilmente veloci ed un commento sonoro dannatamente simpatico. Il livello di difficoltà è di tipo crescente e ci richiede, molto spesso, particolare arguzia per manipolare "serrature" ed "interruttori" per aprirci il varco

verso le successive aree di ogni livello. Si gioca con mouse o joystick, combattendo, se lo si desidera, contro un avarissimo margine di tempo, proprio come in Marble Madness. Un game unico nel suo genere, simpaticissimo e adatto indubbiamente per tutti i gusti e le età.

Val. Globale: 9



NUOVI CPC 464 PLUS - CPC 1628 PLUS - GX 4000

I PIU' NUOVI DEL MONDO!

ALTRO CHE SEMPLICI VIDEOGIOCHI...



A partire da
249.000
iva inclusa

Finalmente sono arrivati i fantastici megagames Amstrad! Veri computer da fare impallidire tutti gli altri videogiochi.

Adesso puoi scegliere fra la Superconsolle GX 4000 a cartucce ROM (249.000) o il CPC 464 PLUS a cassette; oppure il CPC 6128 PLUS a dischetti da 3".

Gioca su veri computer, lascia indietro gli altri; e le cassette Amstrad che hai già vanno sempre bene!

Tempo di regali, tempo di Amstrad!

Li trovi qui presso tutti i rivenditori Amstrad. Cercali su Amstrad Magazine in edicola, (oppure telefona a Pronto Amstrad. 02/26410511.)

Cognome _____
 Nome _____ Età _____
 Via _____

 N. _____
 Cap _____
 Città _____



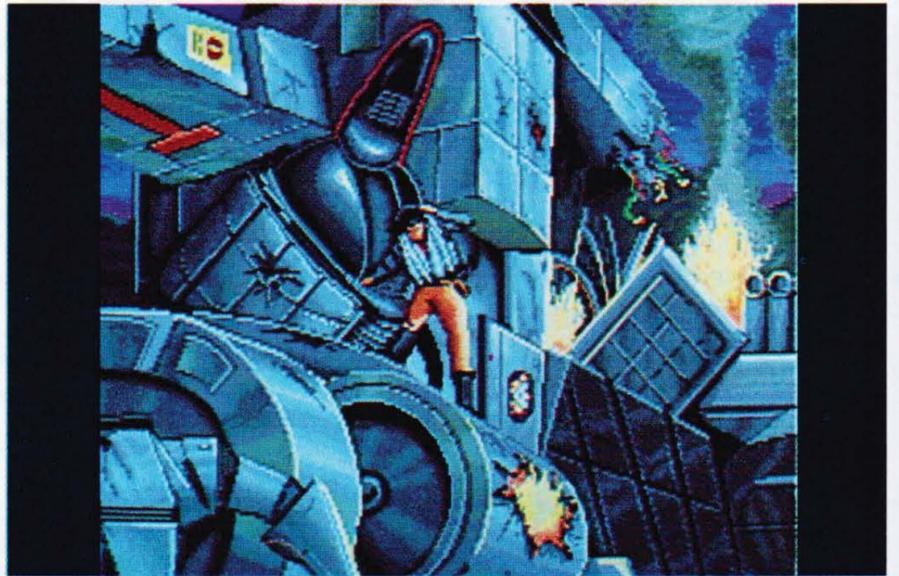
BATTLETECH II - THE CRESCENT HAWK'S REVENGE

INFOCOM
IBM PC
LIT. 59.000

A breve distanza dalla pubblicazione del primo Battletech computerizzato arriva, sempre su MS/DOS, il secondo capitolo di questa mega saga ideata dalla FASA Corporation. L'omonimo board-game, che ha venduto più di 400.000 copie, viene riproposto fedelmente nella nuova serie del Crescent Hawk's Revenge. Novità di maggior rilievo, in questa ennesima epopea di battaglie "robotiche", è la presenza di una vastissima ed originale gamma di armi e mezzi da combattimento; abbiamo perciò oltre ai classici BattleMech i nuovi OmniMech, gli hovertanks (carri su cuscino d'aria), unità da esplorazione, trasporti truppe, caccia interstellari, nonché navette-sgancio per

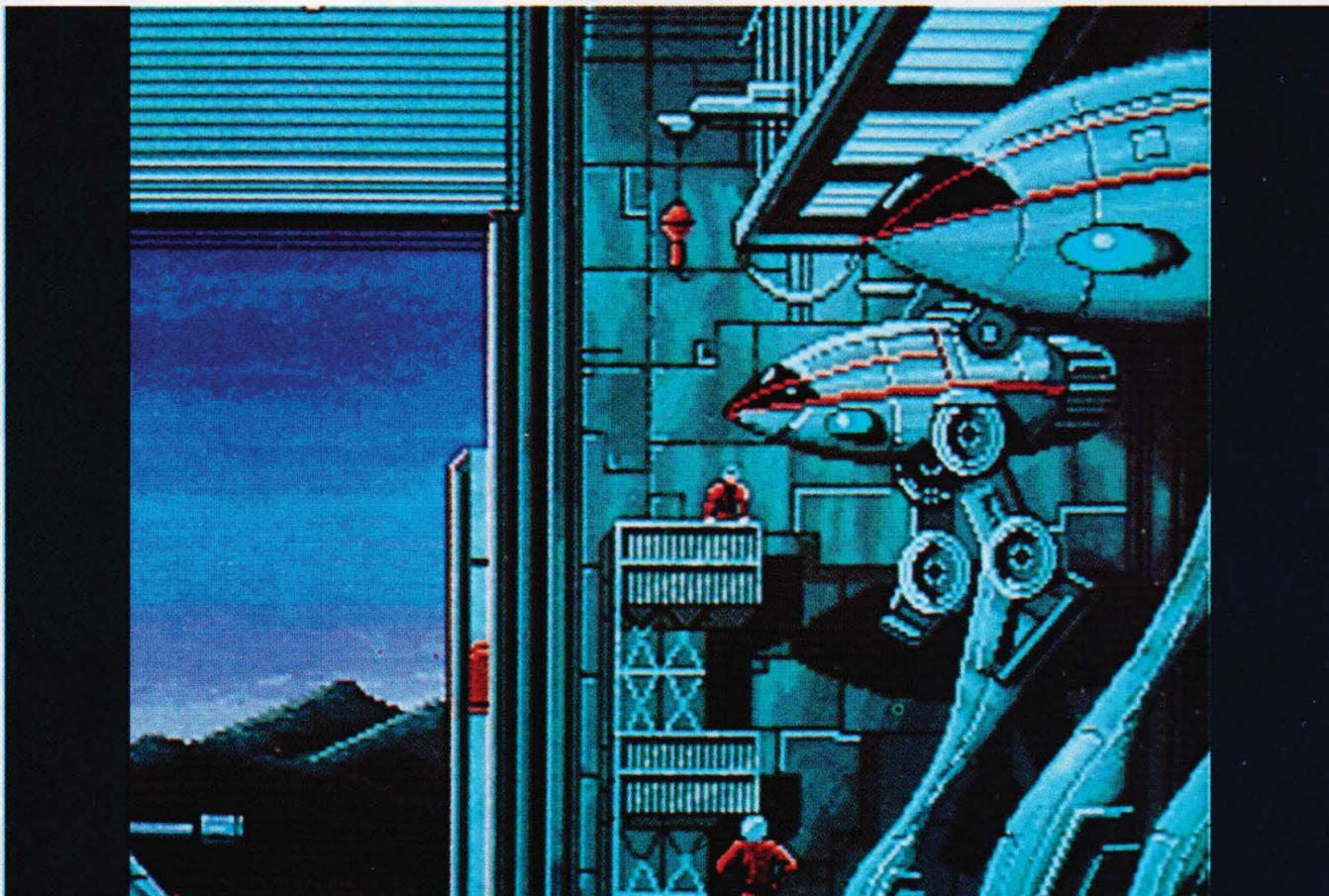
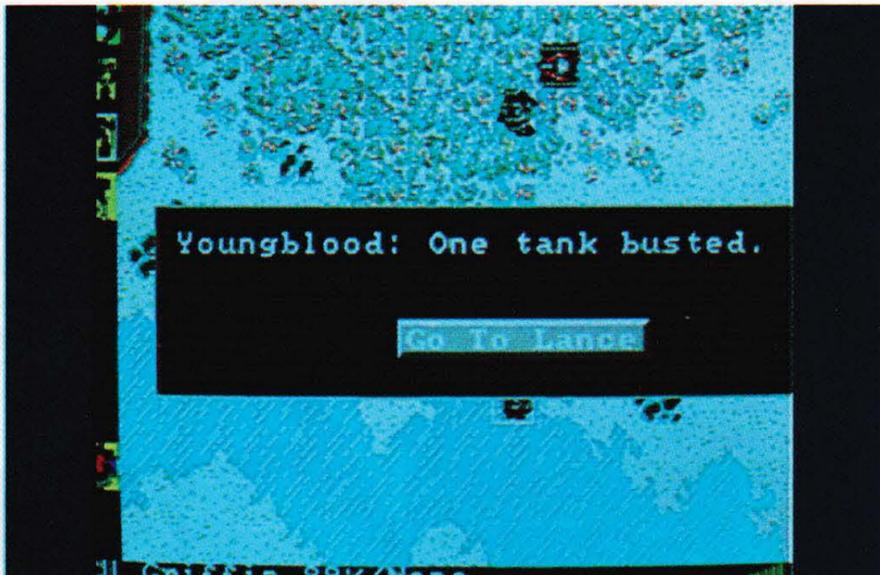
parà e fanterie corazzate. Il gioco viene articolato su 21 scenari di combattimento (organizzati su cinque pianeti) tutti differenti, che richiedono diversi livelli di abilità e pianificazioni strategiche particolarmente complesse. Sono previste almeno quattro conclusioni diverse per ognuna delle 21 campagne.

Si rivestono sempre i panni dell'intrepido Jason Youngblood che, all'inizio del game, dovrà impegnarsi nella ricerca e nel salvataggio di suo padre, misteriosamente scomparso. Da qui verrà quindi catapultato di vent'anni nel futuro, al comando di una assault force incaricata di difendere la Sfera Interna dei cinque pianeti dall'invasione dei Clans. Si gioca con il mouse e con qualche semplice comando da tastiera, proprio come accadeva nel primo Battletech computerizzato. L'aspetto realizzativo del programma è



senza dubbio stupendo, almeno quanto il precedente, sfruttando al massimo anche una VGA ed offrendo una miriade di schermate ed animazioni, spesso tridimensionali. Se non si possiede una Ad Lib od una Roland (peraltro previste negli appositi driver del programma), ci si possono comunque godere i numerosi suoni e commenti

digitalizzati attraverso la cicalina interna del nostro PC. Ciò risulta particolarmente utile per rimanere costantemente informati sugli esiti e gli svolgimenti delle varie campagne, che ci verranno prontamente comunicati via radio a bordo del nostro BattleMech. La colonna sonora (e qui le schede musicali ci



vogliono proprio!) è semplicemente fantastica al punto tale che meriterebbe di essere registrata su audiocassetta e risentita in macchina o sullo stereo in salotto! Battletech 2 miscela perciò egregiamente i canoni standard dello strategy-adventure, proponendo anche ai neofiti di questo fantastico mondo un'esperienza di gioco particolarmente intensa e gravida di emozioni e divertimento. La manualistica è purtroppo tutta in inglese e si rivela indispensabile per poter comprendere appieno il programma. Un game per esperti perciò, degno del gemellaggio con la fortunatissima generazione board.

Val. Globale: 8,2

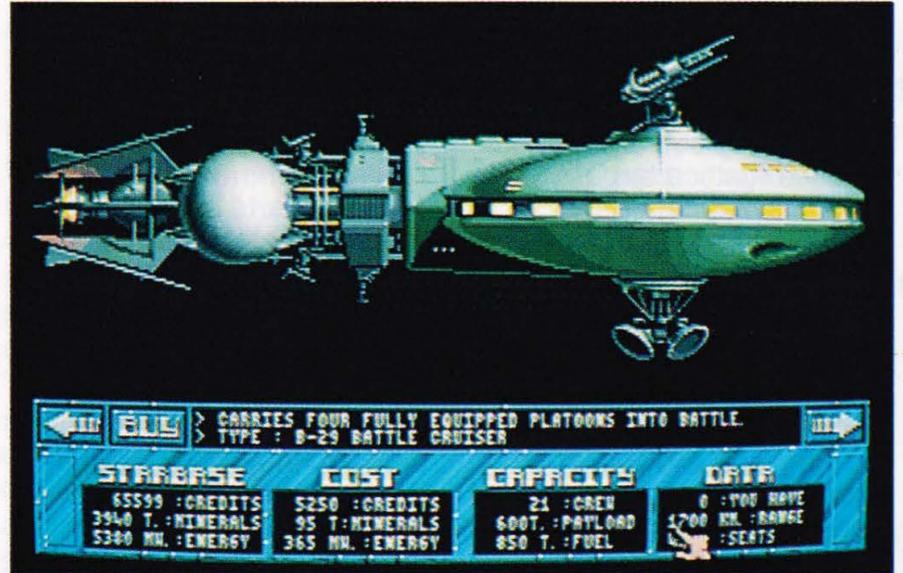
SUPREMACY

VIRGIN
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: A-ST
PREZZO: LIT. 59.000

Dalle ceneri della Fenice-Virgin nasce una nuova software house che sembra avere tutte le carte in regola per costituire un vero "pain in the ass" per molte agguerritissime concorrenti. Ne è la riprova questo stupendo Supremacy, un classica wargame "universale", che prende direttamente spunto dal già pluricelebrato Imperium dell'Electronic Arts.

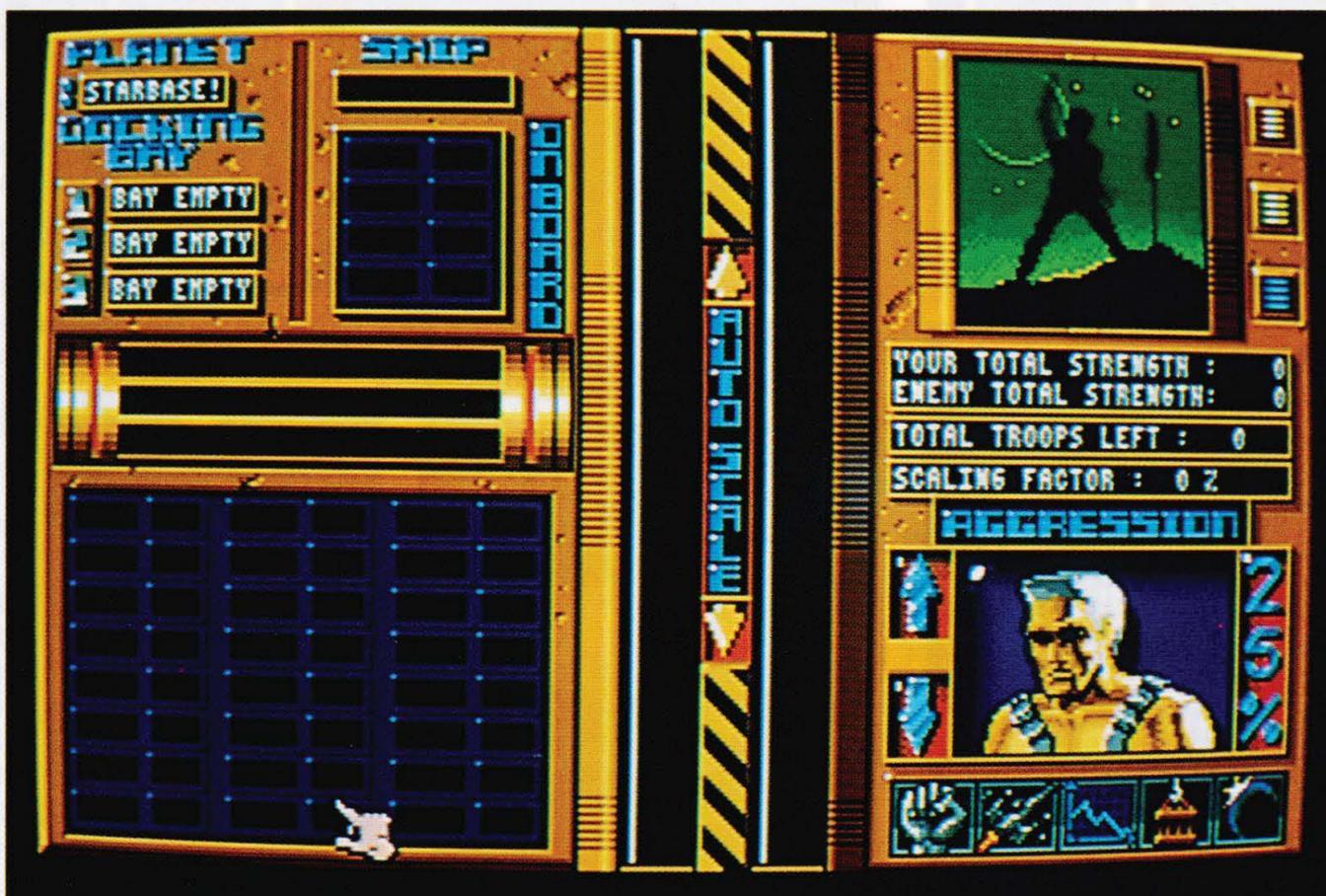
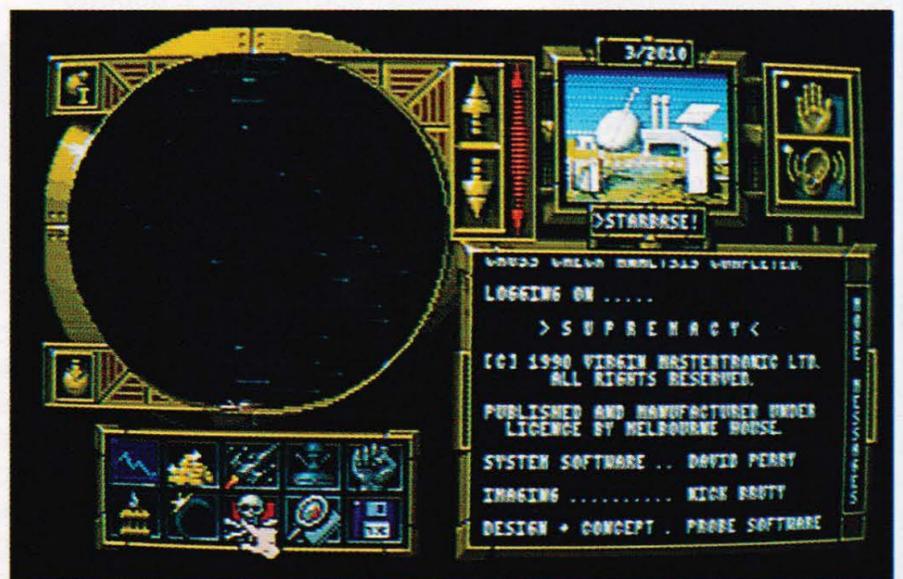
Se gli imperatori millenari EA si "scannavano" per il controllo delle galassie, governando le sorti dell'intero genere umano, i leader di Supremacy potranno contendersi un territorio ancora più vasto, partendo da civiltà aliene ed extraterrestri, localizzate nei punti più remoti dell'intero universo. Supremacy

è un gioco, fondamentalmente, "manageriale" e tattico dove si pensa molto e si sfrutta il mouse esclusivamente per manipolare le moltissime icone chiave. Scopo del gioco è quello di colonizzare, a scapito dei differenti oppositori, un massimo di quattro sistemi, comprendenti da 4 a 32 pianeti ciascuno. Il tutto comporta una saggia amministrazione e sviluppo delle proprie risorse belliche e non, scontri interplanetari, vere e proprie campagne, alleanze, rivoluzioni, cospirazioni e... chi più ne ha,....! Il tutto viene sviluppato attraverso un totale di 20 compiti differenziati, delegati alla sola persona del leader di ogni popolo. Dovremo perciò colonizzare nuovi avamposti stellari, fornire cibo e protezione al nostro popolo, costruire industrie belliche, armare astronavi, sviluppare ed allenare il nostro esercito,



nonchè, in ultima analisi, tenere sempre d'occhio il capitale iniziale perchè è l'unica cosa che conta soprattutto, indipendentemente dalle ambientazioni sci-fi, fantasy, ecc., ecc.! Verrebbe spontaneo non aspettarsi un aspetto grafico di particolare rilievo (SSI docet); purtroppo la Virgin ha confezionato il già stupendo e

coinvolgente soggetto di gioco, in un "box" grafico di altissimo livello. Di primo acchito sembra quasi di aver di fronte uno schermo shoot'em up arcade, tale e tanta la cura e la varietà di finzze che costituisce la resa grafica di ogni singola schermata di gioco. Nasce allora una esplosiva miscela di gameplay unita ad



un'esperienza visiva di rara singolarità e perfezione. Il sonoro non è un gran che (anche sugli Amiga, non preoccupatevi!), ma tanto è l'unica caratteristica pressochè inutile in un gioco di questo tipo. Supremacy è un gioco lungo, interessante, coinvolgente, ma anche notevolmente complesso. Lo consigliamo perciò solo ai veri intenditori e a chi mastica pane e strategie da sempre!

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**

L'INGLESE VISITANDO HYDE PARK

C & C / C.T.O.
IBM PC
PREZZO: LIT. 59.000

Secondo "episodio" della collana didattica targata C.T.O., sviluppata per imparare la lingua inglese. Vi siete persi nella grande e multicolore Londra dei giorni nostri e, ahimè, non conoscete una parola, o quasi, di inglese. Come farvi capire dal piccolo Kelly, compagno di avventure computerizzato in questo mondo misterioso? Ma con l'ausilio degli strumenti didattici implementati al programma, naturalmente! Dal packake di Visitando Hyde Park esce infatti, oltre al disco programma ed al chiarissimo manuale tutto in italiano, una audiocassetta che va affiancata agli esercizi fonetici e linguistici durante ogni seduta d'apprendimento. Visitando Hyde Park è simile ad una specie di adventure che sposa tematiche ludiche (tipiche esplorazioni, acquisizione di oggetti, ecc.) a finalità didattiche, offrendosi come una specie di novella interattiva per sviluppare esercizi per principianti ed approfondire la nostra conoscenza generale del Regno Unito e

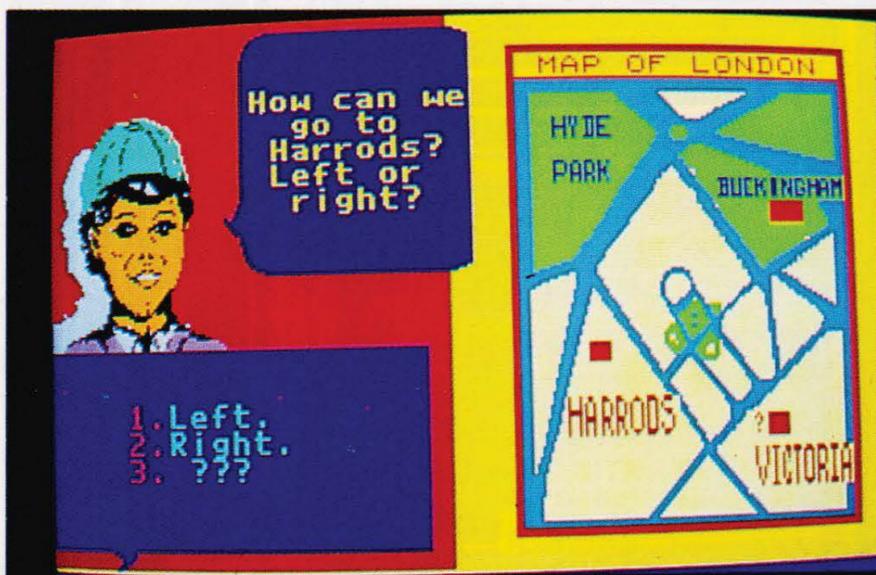
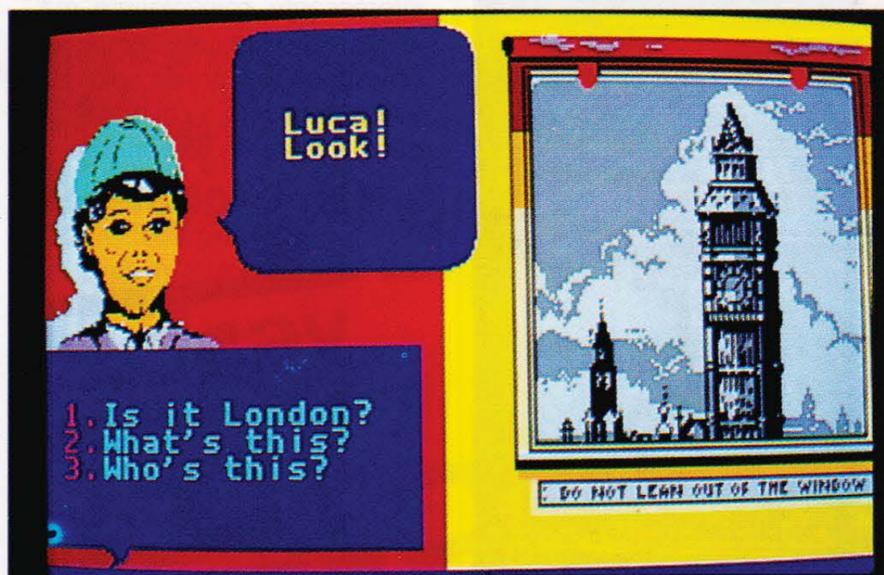
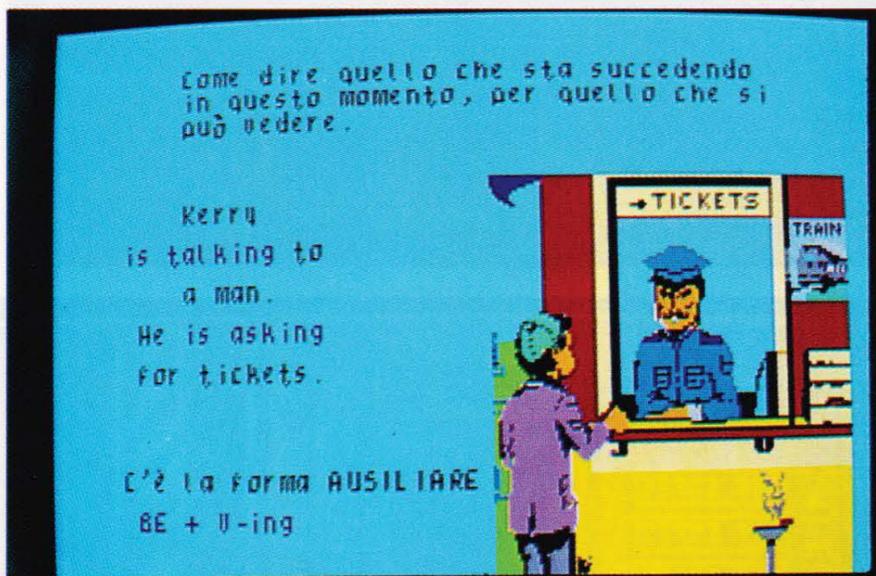
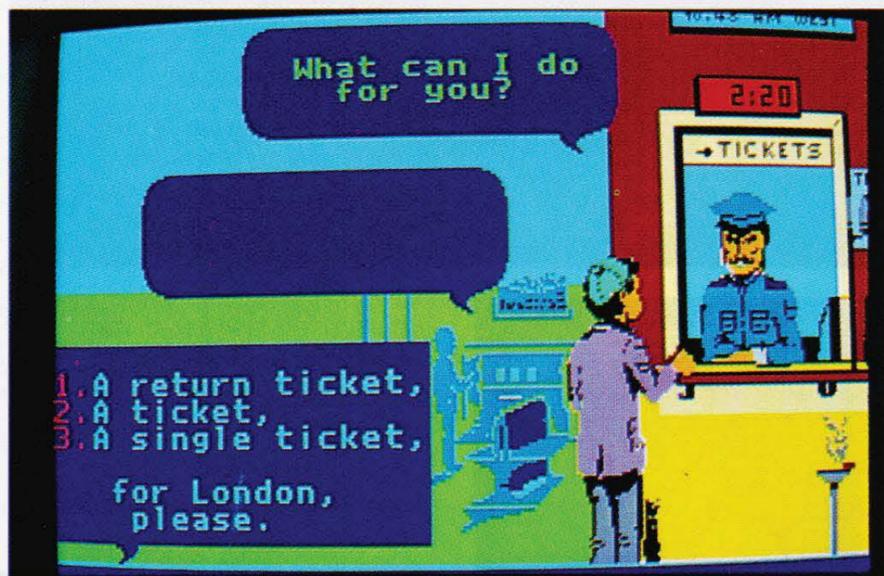
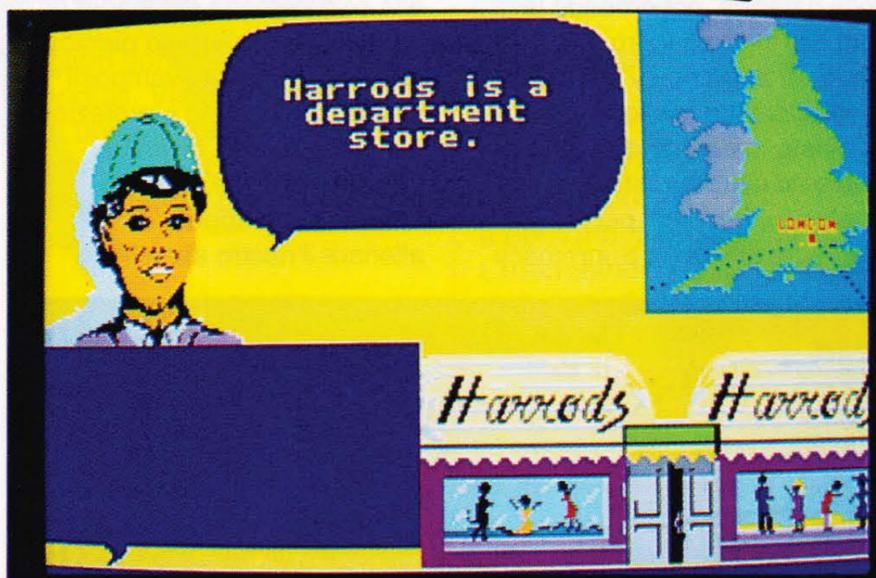
delle sue caratteristiche. Dovremo perciò reagire alla situazione che viene proposta e/o alle frasi indirizzateci dai personaggi che si incontrano. Nella maggior parte dei casi dovremo selezionare la risposta o l'azione giusta tra alcune possibili, incluse nei fumetti "window" di comunicazione. Queste scelte possono comportare reazioni diversi e sviluppi sempre nuovi nella nostra esplorazione. Scopo del programma infatti è quello di raccapezzarsi nella capitale londinese e, facendo conoscenza con i suoi mille aspetti, guadagnare un biglietto aereo di ritorno in Italia. Percorreremo dunque The Mall, il famoso viale che porta a Buckingham Palace, passeremo per Knightsbridge, facendo una capatina da Harrods e potremo persino fare la conoscenza di moltissimi abitanti da cui ottenere indizi ed informazioni. L'aspetto grammaticale precedentemente sviluppato nell'Inglese Primi Passi, qui non viene spiegato per esteso proprio perché si tratta di metter in pratica tutto ciò che già si è imparato. Le numerose osservazioni ed intuizioni

permettono invece all'allievo di identificare "dal vivo" certe regole od elementi grammaticali sviluppate soprattutto in classe. Saremo guidati da interventi esterni che permettono di "condurre" la conversazione (porre una domanda, proporre qualcosa, operare una scelta), mentre in tutte le visualizzazioni esiste una possibilità di aiuto funzionale utile per indirizzare la nostra espressione nei casi in cui non siamo ancora in grado di farlo autonomamente. Si viene sempre guidati da comandi in italiano posti nella parte inferiore dello schermo. Non mancano poi, in qualsiasi caso, le

sottoschermate di aiuto che risolvono qualsiasi situazione di stallo (peraltro improbabile). Visitando Hyde Park si avvale anche di un'ottima colonna sonora con suoni e voci digitalizzate o, nella migliore tradizione di questa collana, dell'Intersound, l'interfaccia audio per PC commercializzata dalla stessa C.T.O. Simpatica la grafica in CGA, EGA ed anche in VGA.

Val. Globale: 9

**VG&CW
YEP!**

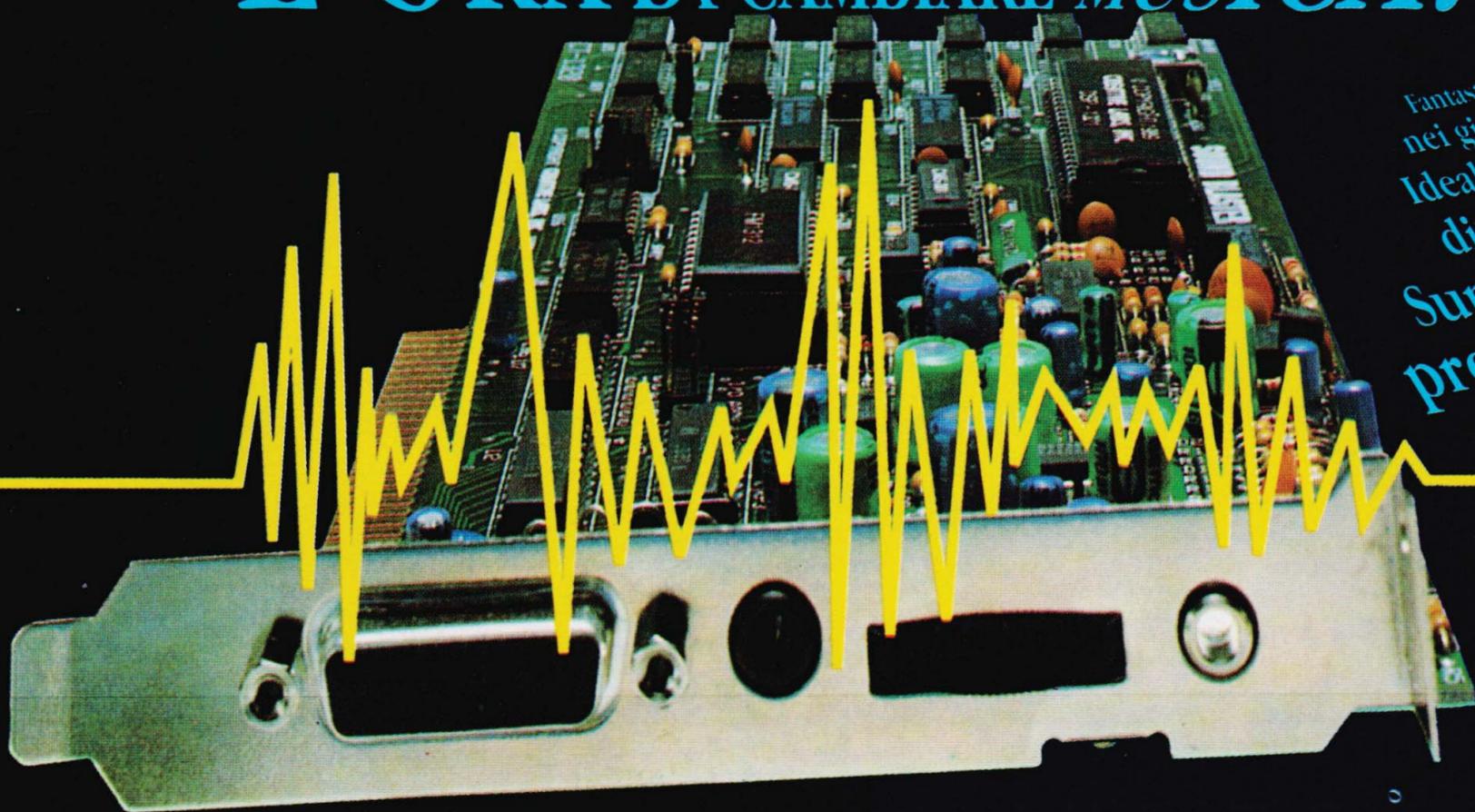


SOUND BLASTER

LA SCHEDA AUDIO CHE SPAZZA VIA
L'ULTIMO LIMITE DEL PC

24 VOCI STEREO, INTERFACCIA MIDI & JOYSTICK,
DIGITALIZZATORE AUDIO, AMPLIFICATORE STEREO
TUTTO IN UN' UNICA SCHEDA

È ORA DI CAMBIARE *MUSICA!*



Fantastica
nei giochi!
Ideale nella
didattica!
Superba nelle
presentazioni!

100% AD LIB COMPATIBILE

Il PC in pochi anni si è trasformato evolvendosi in tutto: velocità, grafica, memorie di massa, sistemi operativi. L'unico residuo immutato nel tempo del progetto originario è il terribile "BEEP".

Sound Blaster spazza via anche questo limite, ora non c'è Home che possa confrontarsi con i PC, persino nei giochi!

- 12 Voci C MS stereo + 11 Voci FM (AD-LIB compatibile)
- Digitalizzatore Campionatore audio
- DMA e data compression per risparmiare tempo e memoria
- Interfaccia joystick standard
- Interfaccia Midi
- Ingresso per microfono
- Amplificatore 4+4 W incorporato
- Uscita per cuffia, altoparlanti o amplificatore esterno
- Funzionante con il 99% del software musicale già in commercio grazie alla totale compatibilità con le schede audio AD-LIB e Game Blaster

OFFERTA LANCIO
L. 335.000 +iva

SOUND BLASTER e distribuita da

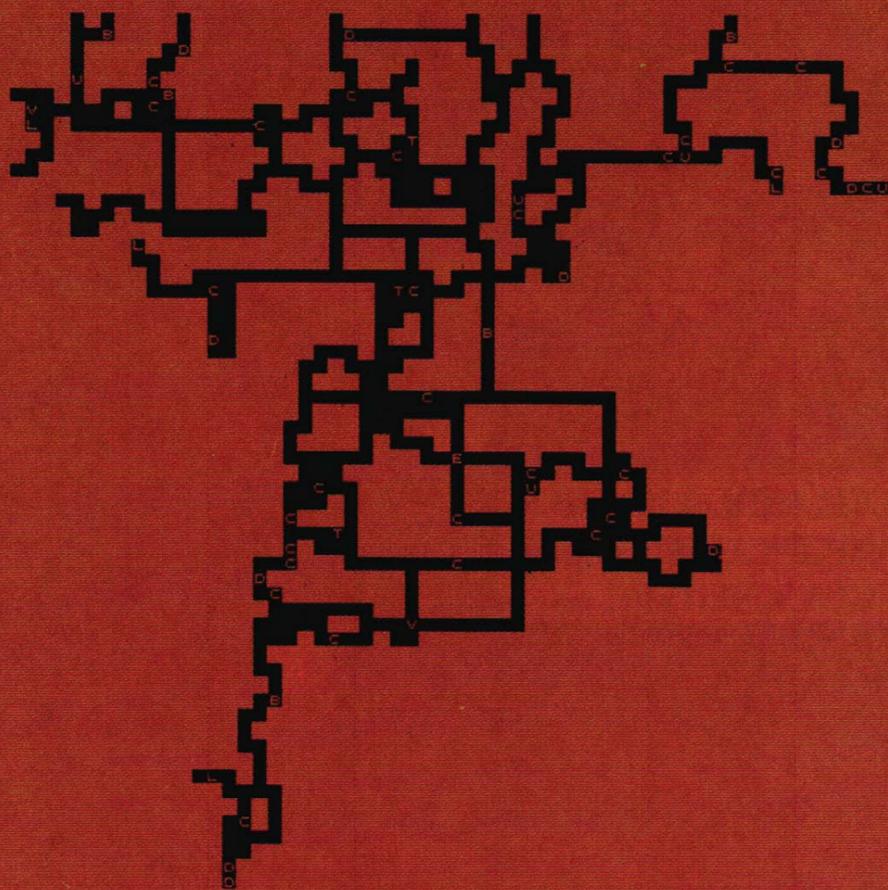
MEGABYTE

Via Castello, 1 - Desenzano d G BS
Tel. 030 991767 R.A. - Fax 030 9144880

in dimostrazione presso i nostri
punti vendita di:
BRESCIA, Corso Magenta 32 B
DESENZANO (Bs), Piazza Malvezzi 14
GRUMELLO (Bg), Via Roma 61
VERONA, Piazza S. Tomaso 10 11

MARS

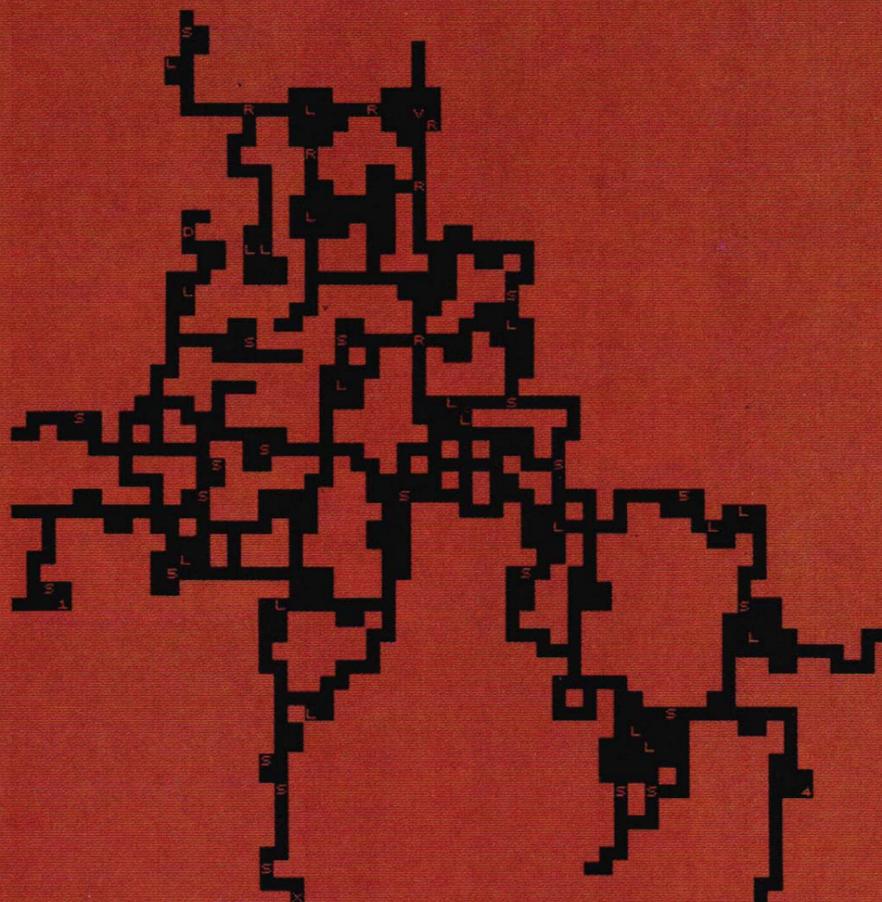
SAGA



PRIMUS MINE

E Elevator Shaft
C Cave In
D Box of Dynamite
U Useless Items

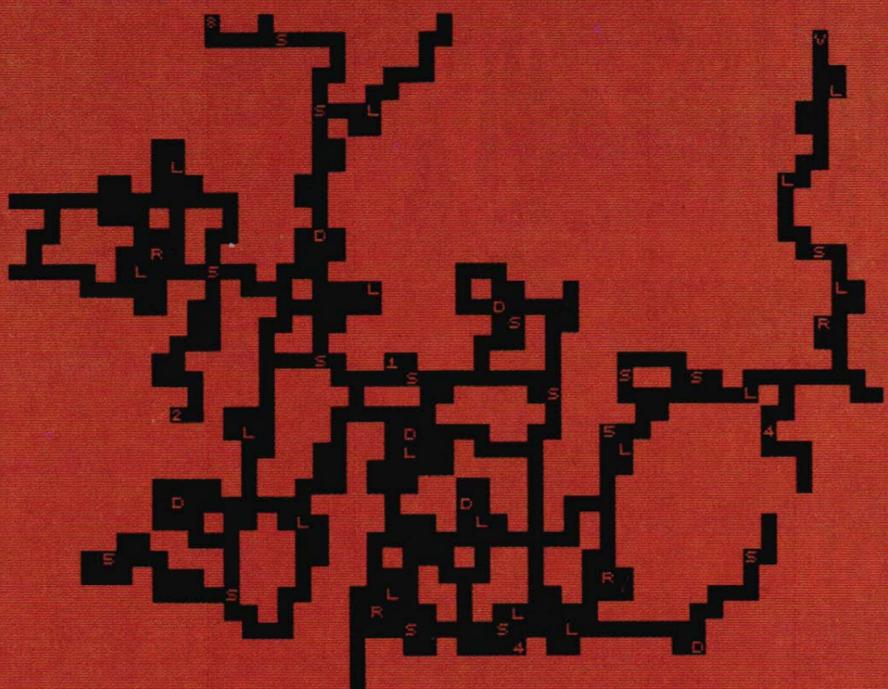
T Tools
L Laser
B Bandages
V Vac Suit



CAVE 1

V Vent Up
X Vent Down
R Race Cell
D Door Cell
L Lava

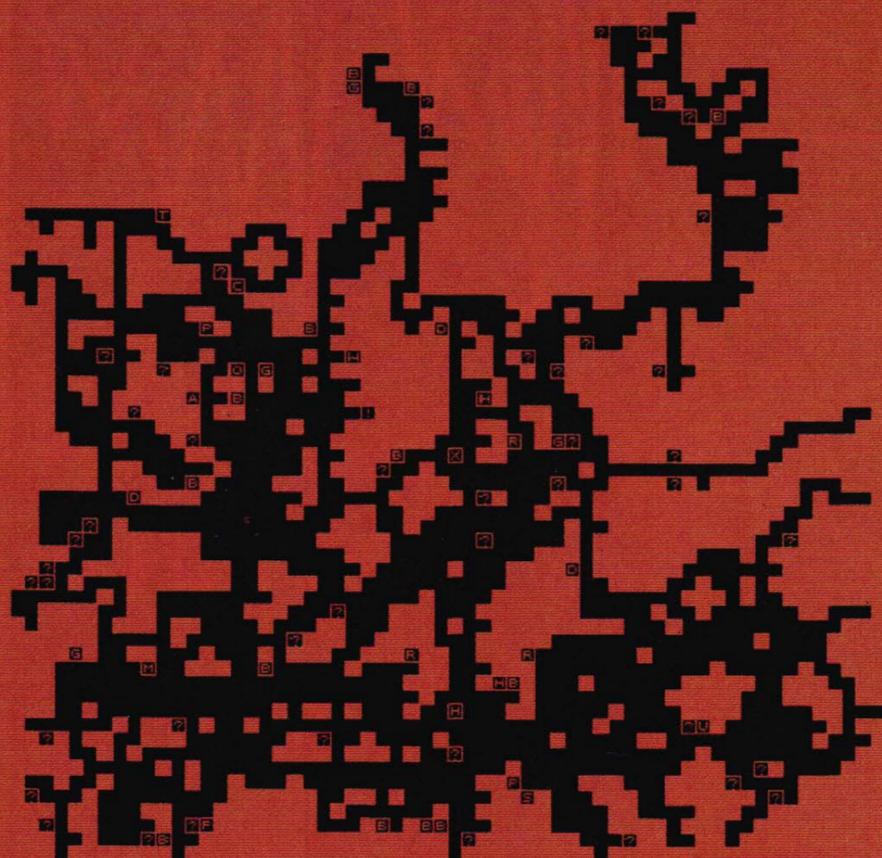
S Steam
1 Synapse Beam
4 Render
5 Marrow Bat



Cave 2

V Vent Up
R Race Cell
D Door Cell
L Lava
S Steam

1 Synapse Beam
2 Reaver Rifle
4 Render
5 Marrow Bat
8 Armor?

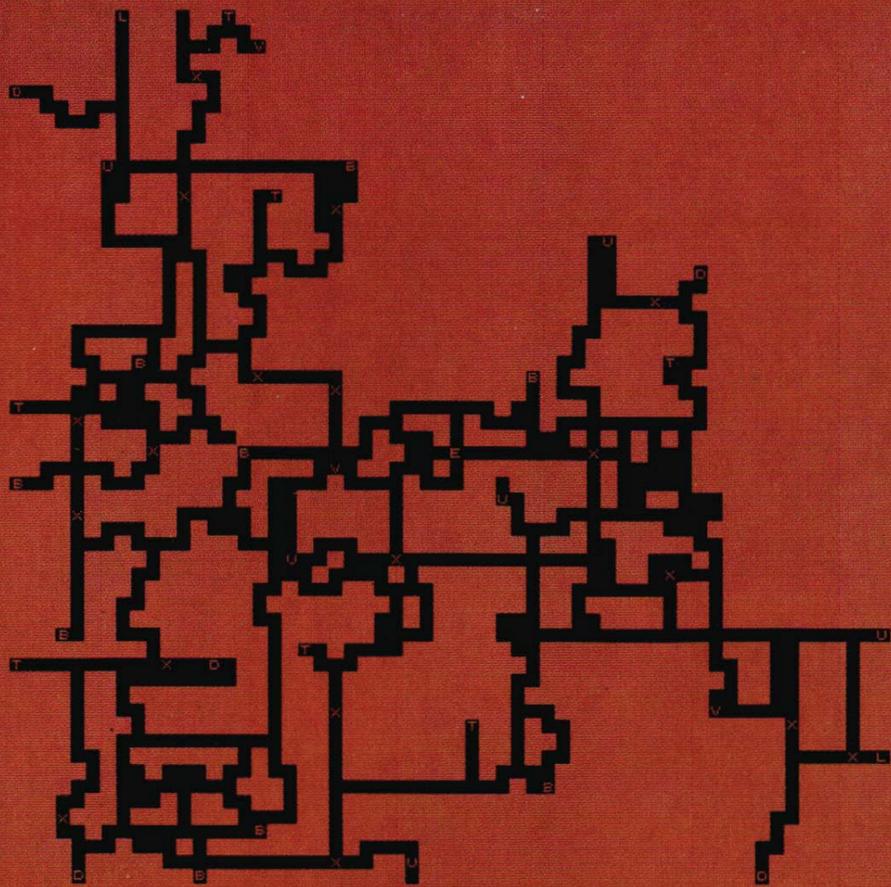


CITY OF PARALLAX

? Computer Termin.
! Munitions Shop
A Armory
B Bars, Longes, etc.
C Computer Center
D Personal Devel.

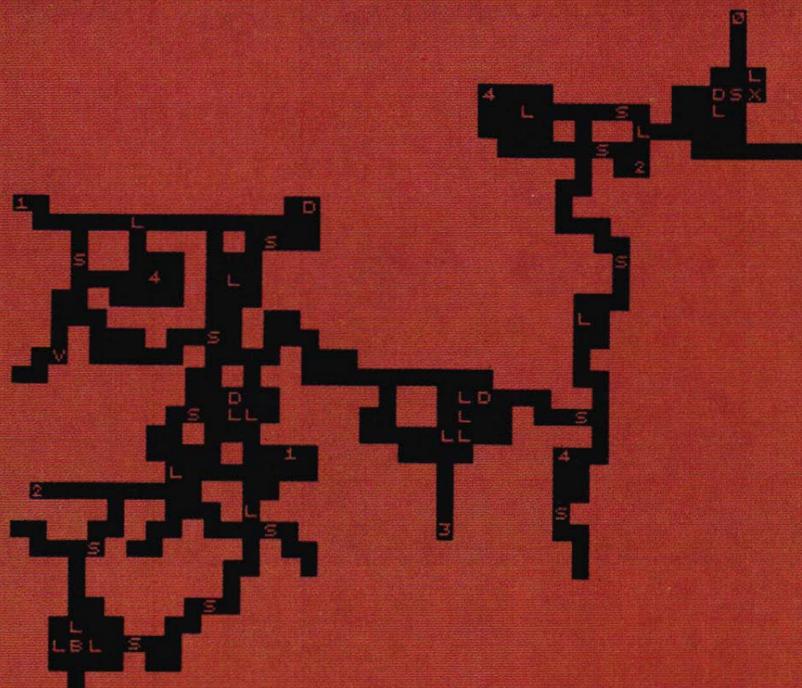
G Gambling Establishment
H Hospital
M Mine Shaft
O Controller's Office
P Police Station

R Repair Shop
S Speeder Transpo.
T Combat Training
U University
W War Games R.
X Exit to Surface



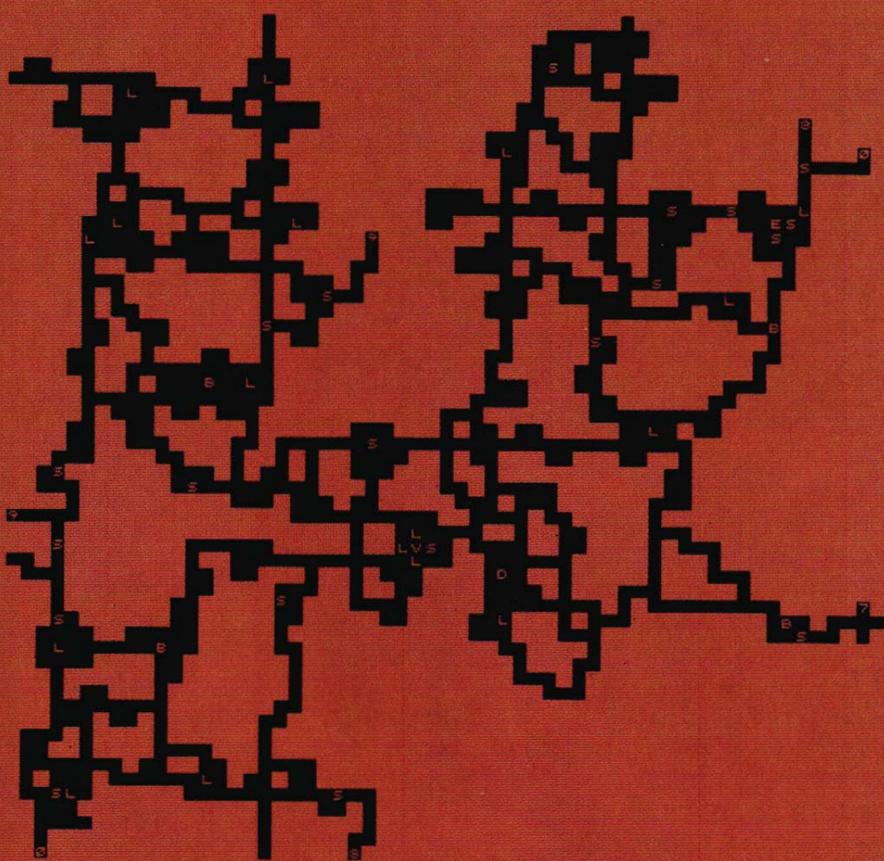
PARALLAX MINE

- | | |
|-------------------|------------|
| E Elevator Shaft | T Tools |
| X Cave In | L Laser |
| D Box Of Dynamite | B Bandages |
| U Useless Items | V Vac Suit |



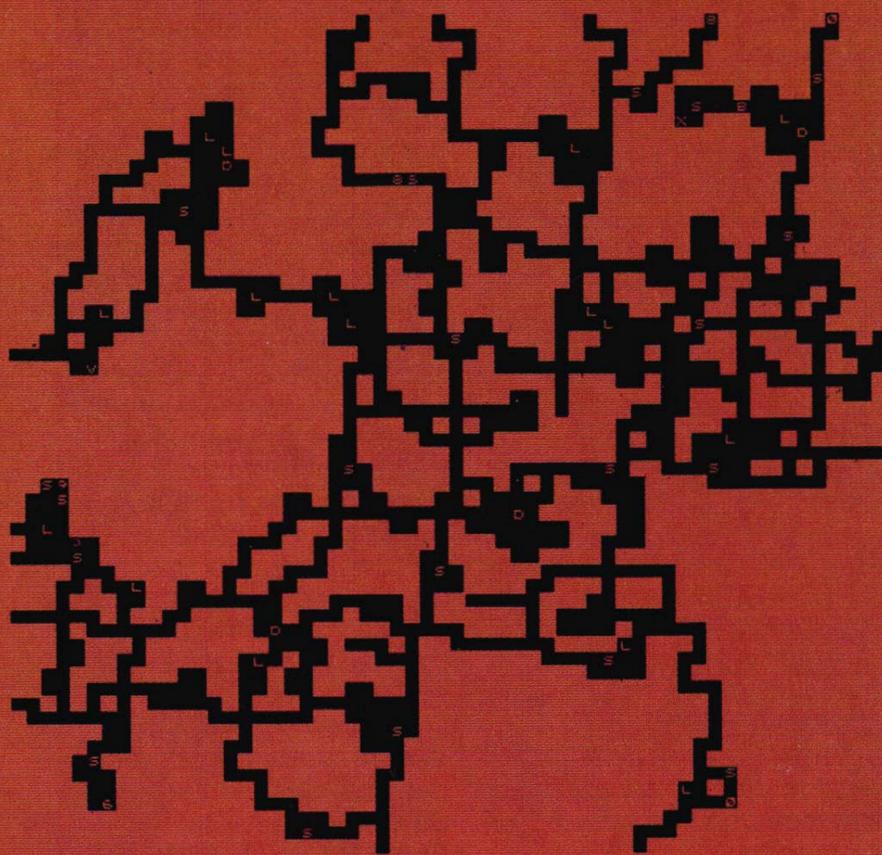
CAVERN 1

- | | | |
|---------------|-----------------|----------------|
| V Vent Up | C Corrosiv. Gas | 1 Synapse Beam |
| X Vent Down | L Lava | 2 Reaver Rifle |
| D Door Cell | S Steam | 3 Mind Melt |
| B Biolab Cell | O Buzz Gun | 4 Render |



CAVERN 3

- | | |
|-----------------|--------------|
| V Vent Up | S Steam |
| E Elevator Lift | O Buzz Gun |
| D Door Cell | 7 Mind Blast |
| B Biolab Cell | 8 Armor? |
| L Lava | 9 Mind Mend |



CAVERN 2

- | | | |
|---------------|-----------------|-------------|
| V Vent Up | C Corrosiv. Gas | 6 Palyzer |
| X Vent Down | L Lava | 8 Armor? |
| D Door Cell | S Steam | 9 Mind Mend |
| B Biolab Cell | O Buzz Gun | |

BATTLE OF BRITAIN

TSR
PREZZO: LIT. 66.000

THEIR FINEST HOUR... CAPITOLO SECONDO!

Dopo la versione computerizzata (Lucasfilm) della più famosa battaglia aerea della Seconda Guerra Mondiale, arriva il board game targato TSR, appartenente alla "serie" dei "Red October" e dei "Red Storm". Battle Of Britain è un wargame per due giocatori dai 12 anni in su, della durata media di tre ore a partita.

L'anno è il 1940. La Francia è già caduta in mano di Hitler che ha raggiunto, con le sue divisioni corazzate, le coste che si affacciano sulla manica. Prima di intraprendere l'invasione dell'Inghilterra, il Führer deve spazzar via dai cieli la sempre più agguerrita RAF. Quest'opera verrà svolta in due modi: bombardamento a tappeto delle maggiori città anglosassoni, basi, aeroporti e stazioni radar, nonché attacco aereo diretto di cui si incarica la Luftwaffe. Se dunque la RAF si trova a fronteggiare una minaccia particolarmente preoccupante, la propria linea difensiva sviluppata sui rivoluzionari sistemi radar costituisce un vero asso nella manica.

SPITFIRE CONTRO MESSERSCHMITT

Il giocatore che controlla l'arma aerea anglosassone dovrà innanzitutto cercare di prevedere le mosse e gli spostamenti tattici del nemico. Ciò al fine di poter controbattere vittoriosamente ogni tipo di offensiva, concentrando i propri attacchi soprattutto sulle letali pattuglie di bombardieri, presenti in grande numero tra le file della Luftwaffe. I nazisti, dal canto loro, dovranno

concentrare la loro opera esclusivamente su una lunga serie di bombardamenti a tappeto della nazione nemica, al fine di fiaccare ed eliminare qualsiasi tipo di resistenza. Interverranno anche i poderosi Messerschmitt, vanto e splendore delle forze dell'Asse, incaricati di compiere brutali e devastanti raid ai danni di basi ed agglomerati urbani.

L'ARSENALE TSR

Battle Of Britain si sviluppa su un classico tabellone di gioco che raffigura il Regno Unito intero ed una piccola porzione delle coste francesi da cui appunto viene scagliata l'offensiva nemica. Troviamo poi 20 segnalini in plastica sagomati (Spitfire, Hurricane, Heinkel He 111, Junkers 88 e Messerschmitt), 195 carte gioco (che rappresentano i quattro gruppi aerei RAF, i tre Luftwaffe ed alcuni set di missioni), alcune tabelle status per annotare l'efficienza di ogni squadriglia, 100 segnalini speciali, nonché 12 dadi speciali per sviluppare i combattimenti.

Il gioco si sviluppa attraverso due set di regole, normale ed avanzato, come da sempre avviene nei prodotti TSR. Si seguono allora quattro o nove fasi che comprendono il briefing e la scelta di ogni singola missione, l'allerta rosso per gli squadroni, gli spostamenti di entrambe le fazioni, i combattimenti, i bombardamenti, nonché alcune fasi di riparazione e ricostituzione dei velivoli.

IL REICHSMARSCHALL NON CI PERDONERÀ MAI...

...Se non conquisteremo l'Inghilterra! Vediamo allora di non far ripetere questa frase a Oberst Krl Koller,



raggiungendo la vittoria ad ogni costo. I tedeschi dovranno perciò completare vittoriosamente ben nove missioni in otto turni di gioco senza essere ostacolati dagli inglesi. In caso contrario la storia si ripeterà e Winston Churchill sorriderà sotto i baffi accendendosi l'ennesimo sigaro! Battle Of Britain è un gioco particolarmente dinamico anche se viene sviluppato seguendo fedelmente i canoni standard del wargame TSR. Non è comunque troppo complicato e si rivela ben presto decisamente accattivante e gradevole di interesse e divertimento. Il manuale di istruzioni, in

inglese, non supera le venti pagine ed è particolarmente semplice da memorizzare, soprattutto se si sceglie il gioco base, limitato ad una sola ora di gioco. Un'ottima occasione dunque per sposare al divertimento su schermo un board game di "preparazione" altrettanto emozionante e duraturo. Consigliato anche agli esperti.

**BATTLE OF
BRITAIN e'
disponibile presso
PERGIOCO (MI)**

Il negozio è a Milano
(p.zza Cordusio MM1)
via San Prospero 1



VENDITA PER CORRISPONDENZA
in tutta Italia
tel. 02 / 874580-874593
consegne UPS o PT

Sono disponibili VIDEOGAMES per MSX- SPECTRUM - MAC

Estratto di catalogo comparato dei videogiochi esclusivamente originali

8 BIT			16 BIT				8 BIT			16 BIT							
AMS=Amstrad C64c=Commodore Cass. C64d=Commodore Disk							AMI=Amiga ATST=Atari ST MS/DOS: \$=3.5 *=5.25 +=3&5										
AMS	C64c	C64d	TITOLO	Trad.	AMI	ATST	MS/ DOS	schede	AMS	C64c	C64d	TITOLO	Trad.	AMI	ATST	MS/ DOS	schede
....	688 ATTACK SUB	SI	49	72+	HCEV	39	MANIAC MANSION	59	59*	HCEV
....	19,5	25	ADIDAS TIE BREAK	SI	29	39	MECHWARRIOR	59+	EV
....	AMERICAN CIVIL WAR I	99*	HCEV	29	39	MICROPROSE SOCCER	SI	49*\$	HCE
....	AMOS	145	18/29	MIDNIGHT RESISTANCE	29	39
....	ASTATE	49	49	MIDWINTER	69	69	79\$*
....	19,5	ATOM ANT	SI	49	MIGHT AND MAGIC II	69	69*	HCEV
....	18	25	ATOMIX	29	29\$*	CEV	19,5	25	MONTY PYTHON'S	SI	49
....	B.S.S. JANE SEYMOUR	SI	49	MOVIE SETTER	89
19,5	19,5	25	BACK TO THE FUTURE II	SI	49	49	49+	HCEV	MURDER!	SI	29
....	BAD BLOOD	59\$*	HCEV	MURDERS IN VENICE	ITA	39	39*\$	HCE
19,5	18	25	BATMAN THE MOVIE	SI	29	29+	CEV	NIGHT HUNTER	SI	49	49\$*	CEV
....	18	BATTLE CHESS	ITA	59	69\$*	19,5	NINJA REMIX
....	BATTLE MASTER	59	NITRO	49	49
....	BATTLECHESS II	SI	69\$*	CEV	NUCLEAR WAR	59
....	BILLIARDS SIMULATOR	SI	50\$*	21	OMEGA	29*	HCE
....	18	25	BLOOD MONEY	29	OMNI-PLAY BASKETB.	49*	CEV
....	18	25	BLOODWYCH	SI	ORIENTAL GAMES	59
....	BUCK ROGERS CTDOWN D.	79\$*	CEV	PANZER BATTLES	69*	HCEV
....	BUDOKAN	ITA	49	59*\$	HCEV	45	PARIS DAKAR	SI	39	39*\$
....	CADAVER	49	49	18	25	PERSIAN GULF INFERNO	29
....	CAPTIVE	49	49	PGA GOLF	SI	59\$*	HCEV
....	18	CASTLE MASTER	SI	25	29	29\$*	HCE	PHOTON PAINT 2.0	ITA	99
....	CENTURION DEF. ROME	SI	49\$*	EV	PLAYER MANAGER	SI	39	49
....	59	CHAMPIONS OF KRYNN	69	69\$*	POLICE QUEST	49+	HCEV
....	CHESS CHAMPION	69	POLICE QUEST 2	59
....	CHRONOQUEST II	69	POPULOUS	SI	45	45	45\$*	HCEV
....	COMIC SETTER	89	POWERDROME	SI	49*	CEV
....	CONQUESTS OF CAMELOT	69	89+	HCEV	18/29	19,5	25	PRO TENNIS TOUR	39	39	39*\$	HCE
....	CORPORATION	SI	59	PROFESSIONAL PAGE 1.3	ITA	499
....	DAMOCLES	39	PROFESSOR MORIARTI	39
....	DAYS OF THUNDER	SI	49	49	49\$*	CEV	PROJECT FIRESTART
....	18	18	DELIVERANCE	SI	39	RAILROAD TYCOON	79*\$	HCEV
....	DELUXE ANIMATION	299+	V	RESOLUTION 101	29	29+
....	DELUXE PAINT III	259	19,5	19,5	25	RICK DANGEROUS 2	49
....	DELUXE PRINT II	149	RORKE'S DRIFT	SI	39
....	19,5	25	DOUBLE DRAGON II	SI	29	29+	CE	59	SECRET OF THE SILVER	69\$*	CE
....	DRAGONFLIGHT	49	SHADOW OF THE BEAST	39	49
....	DRAGONS BREATH	ITA	49	SHADOW OF BEAST II	SI	69
....	25	29	DRAGONS OF FLAME	SI	59	59*\$/29	19,5	25	SHADOW WARRIORS	SI	29	39
....	DRAGONSTRIKE	69	SIDESHOW	39
....	DRAKKHEN	SI	59	59	59\$*	HCE	SILENT SERVICE II	79*\$	CEV
....	DUNGEON MASTER	49	49	28	SIM CITY	SI	59	59	59*\$	HCE
....	EAST VS WEST BERLIN	49	49\$*	HCEV	SIM CITY TERRAIN EDIT	SI	28	28\$	HCE
....	EMPIRE	SI	45	59+	CE	25	SKYFOX II	SI	45\$*	CE
....	ESCAPE FROM HELL	69\$*	CEM	SLY SPY SECRET AGENT	39
....	39	49	F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69	69	99\$*	HCEV	SORCERIAN	79+	EV
....	F-29 RETALIATOR	SI	49	49	SPACE ACE	99	99
....	FALCON	59	SPACE QUEST	79	79+	HCEV
....	FALCON MISSION vol.2	49	39	SPACE QUEST II	79	79+	HCEV
....	24	29	FERRARI FORMULA ONE	SI	38	45	45\$*	HCE	SPACE QUEST III	89+	HCEV
29/39	29	39	FIGHTER BOMBER	SI	59	69*	CEV	STAR TREK V	49\$*	EV
....	FIGHTER BOMBER ADV.	SI	29	29	49*	CEV	25	STARFLIGHT	SI	38
....	FLIGHT OF THE INTRU.	79\$*+	HC	STARFLIGHT II	69\$*	CEV
....	19,5	25	FLIMBO'S QUEST	SI	29	STORMOVIK SOVIET AT	SI	59\$*	CEV
....	FLOOD	SI	49	49	18	25	SUBBUTEO	SI	49	49
....	20	25	FOOTBALL MAN.WORL	SI	44,9	46,90+*	SUPREMACY	SI	59
....	20	25	FORMULA 1 MAN. 1990	ITA	SWORDS OF TWILIGHT	SI	28
....	FOUNTAIN OF DREAMS	72\$*	EV	TARGHAN	15	15\$*
....	FUTURE WARS	59\$*	HCEV	TENNIS CUP	SI	29	29\$*
....	18	GALDREGONS DOMAIN	SI	39	20	25	TENNIS MANAGER G.P.	ITA
19,5	19,5	21	GHOSTBUSTERS II	SI	49	49*	CEV	THE ART OF CHESS	18
....	GOLD OF AMERICAS	72	THE BASKET MANAGER	ITA	39
....	GRAND SLAM BRIDGE	SI	45\$*	C	THE COLONEL'S BEQUEST	89	89+	HCEV
....	GREMLINS 2	SI	39	THE GLOBAL DILEMMA	59+	CEV
....	HARDBALL II	49	38\$*	HCE	THE GOLD OF THE AZTECS	SI	29
....	HERO'S QUEST	59	99+	HCEV	THE IMMORTAL	SI	49	69
....	HILLSFAR AD&D	59*	CE	THE KILLING GAME SHOW	SI	49
....	ICEMAN	69	79+	HCEV	THE PLAGUE	39
....	IMPACT	15\$	THE PUNISHER	SI	39
....	IMPERIUM	SI	45	THE SPY WHO LOVED ME	SI	29
....	INDIANAPOLIS 500	ITA	49	45\$*	CEV	THEIR FINEST HOUR BAT. BR	SI	49	49\$*	CEV
....	19,5	25	INDY The Action Game	SI	29	29\$*	THUNDERSTRIKE	29	29\$	EV
....	INDY The Graphic Adv.	ITA	59	59\$*	CEV	18	25	TIME MACHINE	SI	49
....	INFESTATION	39	39	69+	HCEV	18	18	18	TURRICAN	SI	29	29
....	20	25	INTERNAT. 3D TENNIS	SI	39	TV SPORTS BASKETBALL	49
....	IT CAME FROM DESERT	49	39	TV SPORTS FOOTBALL	59	59+	EV
....	20	25	ITALY '90 SOCCER	ITA	39\$*	HC	29	U.S.S. JOHN YOUNG	SI	49
....	IVANHOE	49	49	19,5	25	ULTIMA VI The False Prophet	59*	HCEV
....	39	JOHN MADDEN FOOTB	59*	CE	18/29	19,5	25	ULTIMATE GOLF GREG NOR	39+	CEV
19,5	19,5	25	KICK OFF 2	SI	29	29	VENDETTA	SI
....	KING OF THE BEACH	69*	CEV	VENUS	SI	49
....	49	KING'S BOUNTY	69\$*	HCEV	VETTE!	69+	CE
....	KING'S QUEST IV	59	69+	HCEV	WAYNE GRETZKY HOCKEY	SI	59	59*	CEV
....	LARRY I LAND OF LOU	69	49+	HCEV	WELLTRIS	SI	59\$*	HCE
....	LARRY II LOOKING LO.	69	59+	HCEV	WINGS	49
....	LARRY III	89	99+	HCEV	WORLD CUP 90	SI	29	39+	HC
....	LAST NINJA 2	SI	49	49	49*	CEV	19,5/25	19,5	25	WORLD CUP SOCCER	SI	29	29\$	CE
....	LEGEND OF FAERGHAIL	49	49\$*	HCE	XENON 2	39
....	LOOM	69	49\$*	CEV
....	LOST DUTCHMAN MINE	SI	39
....	LOST PATROL	49
....	LOTUS ESPRIT TURBO	SI	49

prezzi
in migliaia
di lire

Hanno collaborato per i trucchi di questo numero: Enrico Diegoli (MI), Federico Ferrari (PR), Angelo "Ace" Di Palma (UD).

F-29 RETALIATOR (Ocean, per Amiga):

Caricate il gioco ed inserite il vostro nome come THE DIDY MEN (spaziature comprese). Cliccate sull'icona Colonel e premete Return. Selezionate l'area di battaglia ed il mission control. Accettate una missione (senza selezionarne alcuna) quindi tornate indietro e sceglietene una. Iniziate a giocare normalmente. Quando dovrete tornare alla base limitatevi a premere Enter sul tastierino numerico per atterrare automaticamente. Per evitare di finire missili ed armamento, inserite il vostro nome come CIARAN quindi caricate il vostro pilot's log. Il nome dovrebbe ora esser cambiato in OCEAN OK. Otterrete in ogni missione un carico infinito di missili e munizioni.

IKARI WARRIORS (Imagine, per Amiga):

Digitate in qualsiasi posizione degli high score FREERIDE. Diventerete invincibili in entrambe le modalità ad uno o due sfidanti.

MANCHESTER UNITED (Krysalys, per Amiga):

Premete il tasto di sinistra del mouse durante il game: verrà attivata la modalità a due giocatori e voi potrete battere qualsiasi squadra avversaria con facilità; queste se ne staranno infatti ferme, ferme, senza fare nulla per ottenere il controllo della palla.

PIPEMANIA (Empire, per tutte le versioni):

Ecco le password per i livelli più avanzati del gioco. GRIP, OOZE, TICK, BLOB, DOCK, BALL, WILD.

PIPEMANIA (Empire, per IBM PC):

Se riempite lo schermo con pezzi di tubo (proprio tutto lo schermo!), otterrete un bonus segreto di 50.000 punti!

VETTE (Spectrum Holobyte, per IBM PC):

Per girare ad un angolo senza andare a sbattere contro qualcosa o perdere il controllo dell'automobile, tenete premuto il tasto K.

STORMLORD (Hewson, per Amiga):

Digitate DRAGONBRIDGE sulla schermata dei credits. Apparirà un messaggio scorrevole che dice "You cheating swine". Iniziate a giocare e premete la barra spazio per mettere il game in pausa. Premete L avanzare di livello e la sbarra spazio per ricominciare a giocare.

CASTLE MASTER (Incentive, per tutte le versioni):

La chiave che si trova sul tetto della cappella è particolarmente difficile da recuperare se non sapete come arrivarci. Posizionatevi sul ponte levatoio e chiudetelo. In questo modo salterete su e recuperare la chiave sarà un gioco da ragazzi. Se cercate di raccogliere i pentacoli nelle caverne, lasciatevi cadere in una botola ed uccidete lo spirito. Prendete il primo pentacolo quindi andate nelle altre caverne, raccogliete gli altri ed uccidete gli spiriti. In questo modo potrete evitarvi lo stress di essere costantemente inseguiti ed attaccati dagli spiriti in massa. Per entrare nella Display Chamber camminate a carponi dentro al granary chest e chiudetene il coperchio. Per collezionare il pentacolo nella Junk Room dovrete inginocchiarvi non appena entrati nella stanza, quindi camminare oltre la prima mensola fino al muro ed alzatevi. Girate su voi stessi e camminate verso il pentacolo per prenderlo. Per spostare il pietrone o aprire

la Pottery Room dovrete possedere il livello massimo di forza. In caso contrario cercate del cibo e mangiatelo a sufficienza. Se possedete la Rock Travel Potion non avrete difficoltà per accedere al Gymnasium sia dal Wizard's Hut e direttamente dall'esterno della stanza. Se non riuscite a trovare lo spirito del dungeon, cercate di esaminare da vicino quello strano animale simile ad un ratto, che si trova in fondo alla stanza. Per uccidere il Magister dovrete prima di tutto uccidere tutti gli altri spiriti. Andate quindi nella sua stanza e colpitelo in fronte per distruggerlo.

DRAGON'S LAIR (Ready Soft, per IBM PC):

Fate una mossa sbagliata in qualsiasi momento del gioco e, non appena appare la schermata della morte di Dirk, continuate a premere il tasto ESC (non fatelo troppo velocemente altrimenti uscirete al DOS). Verrete così trasportati magicamente nella sala del tesoro dove vi aspetta il vecchio Singe.

THE VIKING CHILD (Electronic Zoo, per ST):

Ecco le quattro password del gioco. DENIS<E>(vi trasporta nella foresta), BLIZ (vi trasporta nel landbridge), SHARKMAN (vi trasporta nel labirinto), NYMHARSW (vi trasporta nel deserto).

CHAOS STRIKES BACK (FTL/Mirrorsoft, per ST):

Iniziate a giocare normalmente e trovate un drago. Posizionate il vostro manipolo di eroi di fronte al bestione e formulate l'incantesimo MON ZO GOR SAR. Mettete in pausa il gioco premendo ESC e, mentre tenete premuto ALT, digitate LORD LIBRASULUS SMITES THEE DOWN. Togliete la pausa ed uccidete il drago. Se avete inserito il trucco correttamente apparirà la Firestaff originale e, raccogliendola, diventerete perciò invincibili per tutto il

resto del gioco.

PREDATOR (Ocean, per ST):

Premete F10 per fare il pieno di vite.

DRAGON SPIRIT (Domark, per ST):

Mettete in pausa il gioco, digitate DRAGONHEAD e premete F10. Per passare di livello in livello premete i tasti numerici corrispondenti.

FIGHTER BOMBER (Activision, per IBM PC):

Entrate nella schermata con il pilota e digitate come vostro nome #So what if I do?. In questo modo, a gioco iniziato, potrete sfruttare una maggior velocità di virata premendo il tasto Z.

GHOULS'N'GHOSTS (US GOLD, per Atari ST):

Aspettate la schermata dei titoli e digitate DELBOY per ottenere un Sir Arthur completamente invincibile!

NINJA SPIRIT (Activision, per Amiga):

Mettete in pausa il gioco con il tasto F9; premete a questo punto, contemporaneamente tutti i tasti con le lettere sulla keyboard (fatevi aiutare magari da un amico se avete le mani piccole!). Se avrete fatto il tutto correttamente il gioco ricomincerà e diventerete invincibili.

MONTY PYTHON (Virgin, per Atari ST):

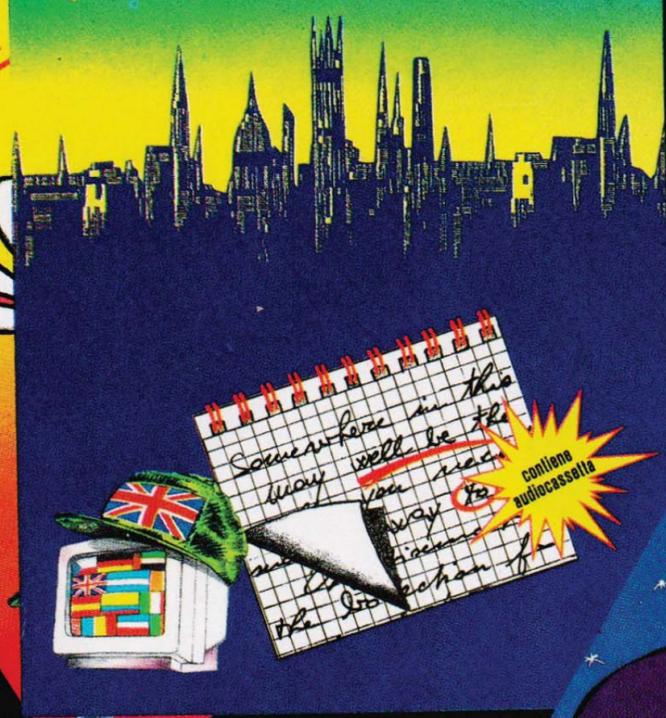
Al posto del vostro nome, negli high score digitate SEMPRINI. In questo modo ricomincerete a giocare sempre dal punto in cui perderete l'ultima vita.

CAMBIA IDEA

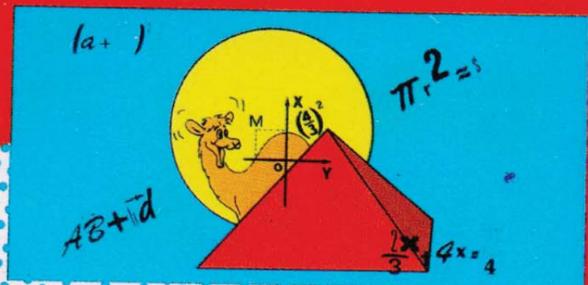
SUL TUO COMPUTER!

L'INGLESE
ALICE E IL PAESE
DELL'INGLESE

L'INGLESE
ENIGMA A OXFORD



LA MATEMATICA
IL DROMEDARIO JO



LIBRO DI ESERCIZI

LE SCIENZE
NATURALI
LE GIOVANI MARMOTTE
NELLA FORESTA



PER IMPARARE DIVERTENDOTI...

PER DIVERTIRTI IMPARANDO...

EDUCATIVI C.T.O.

Disponibile per:
PC e AMIGA

TATTICA

HUMOUR

AZIONE

NO EXIT



Gioco
in
Italiano

Disponibile per:
AMIGA - ATARI
AMSTRAD CONSOLLE
PC 3 e 5